TILT

MICROLOISIRS

POLYTHLONS
TOUS LES LOGICIELS DE SPORT

MICRO STAR
LE COMMODORE 64

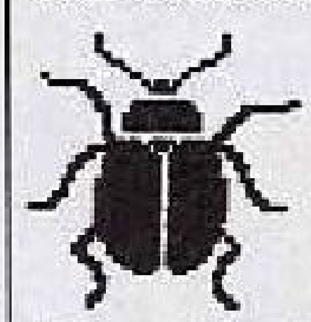
Ô MAGES 86
BIORYTHME, GRAPHOLOGIE, ASTROLOGIE

PERFORMANCE
LE NOUVEAU MSX SONY

DROGUE DURE
L'AVENTURE EN SOFT

M 3085-27-18 F N°27 MENSUEL DÉCEMBRE 1985 - 18 F - BELGIQUE : 135 FB - SUISSE : 6 FS - CANADA : 3 $ CANADIENS - MAROC : 24,50 DH - ESPAGNE : 450 PESETAS

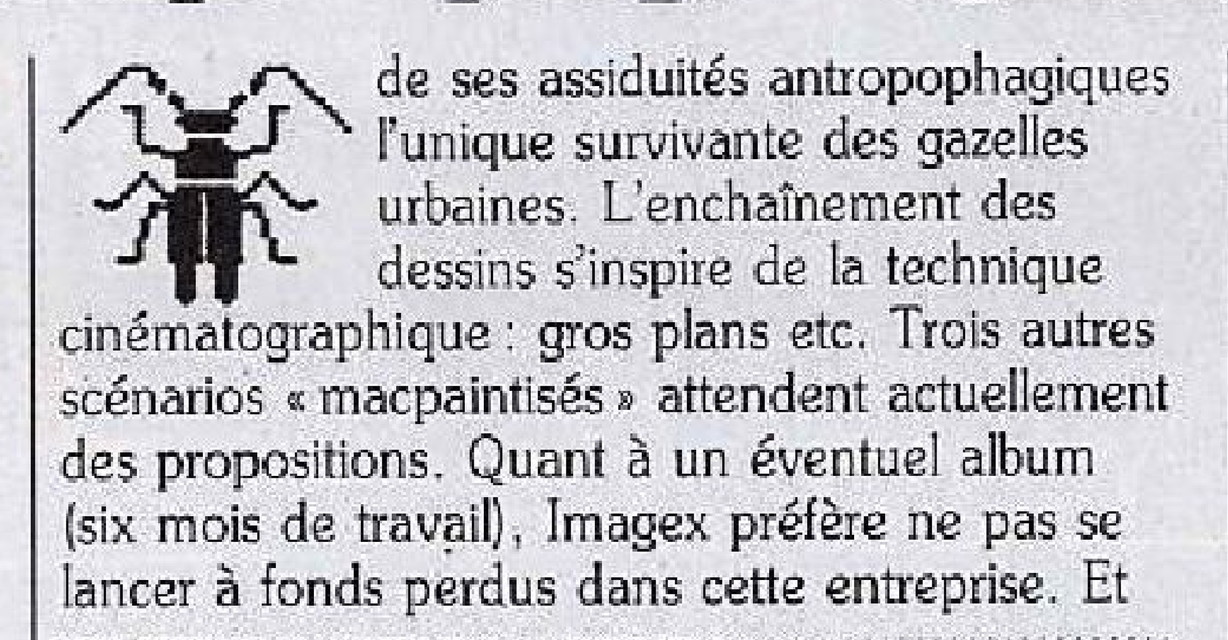
que lors du tracé des formes géométriques. En revanche il lui permet d'obtenir une trame plus nette. Sur ce point, les opinions divergent. Pour certains les trames Lettraset sont plus stables si l'on considère l'usure du ruban de l'imprimante.



Autre avantage classique, la possibilité de continuer à remanier son dessin après l'avoir sauvegardé sur disquette. Il possède déjà un bloc à croquis de onze disquettes d'une capacité de 400 K. Sa première B.D. entièrement réalisée sur ordinateur est sortie dans le numéro de « Pilote » de septembre.



« La dernière femme » nous conte les aventures de Luc Tonnerre dans l'univers inhumain de l'après-nucléaire : guerrier en chasse il poursuit

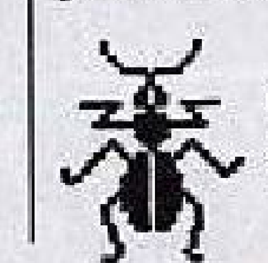


de ses assiduités antropophagiques l'unique survivante des gazelles urbaines. L'enchaînement des dessins s'inspire de la technique cinématographique : gros plans etc. Trois autres scénarios « macpaintisés » attendent actuellement des propositions. Quant à un éventuel album (six mois de travail), Imagex préfère ne pas se lancer à fonds perdus dans cette entreprise. Et



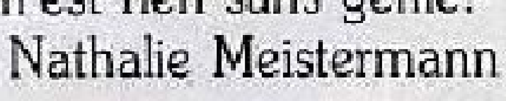


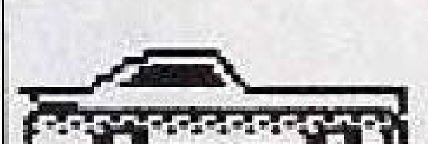
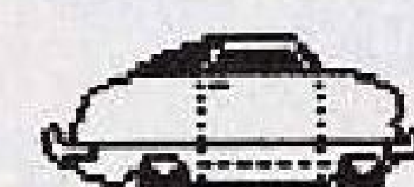
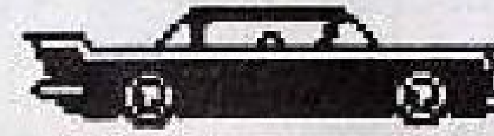
comme il est difficile de vivre d'art et d'eau fraîche Daniel Hochard a su garder plusieurs cordes à son arc. Il illustre des tee-shirts pour enfants et s'est lancé dans la conception de motifs pour tissus. Elisabeth de Senneville, créatrice de mode, a de même réalisé plusieurs tissus à l'aide de l'informatique. Imagex/*Macpaint* forment un couple idéal. Néanmoins on peut rester sceptique quant à l'intérêt d'un tel investissement. Une imprimante ne remplacera jamais la sensibilité du crayon. Il ne faut pas se leurrer, l'ordinateur seul ne fera pas de vous le Hugo Pratt des années 90. La

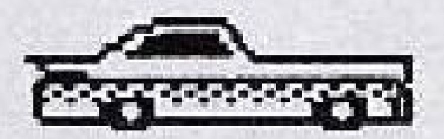
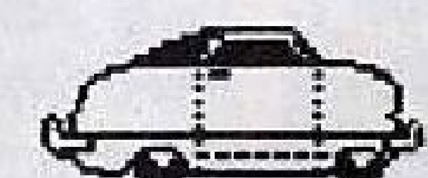
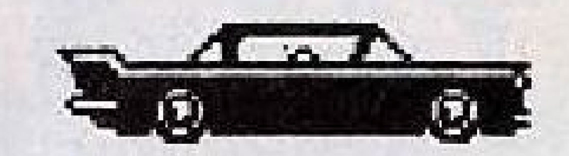


créativité de l'ordinateur s'arrête là ou commence votre propre talent. Le travail (ou l'outil) n'est rien sans génie.

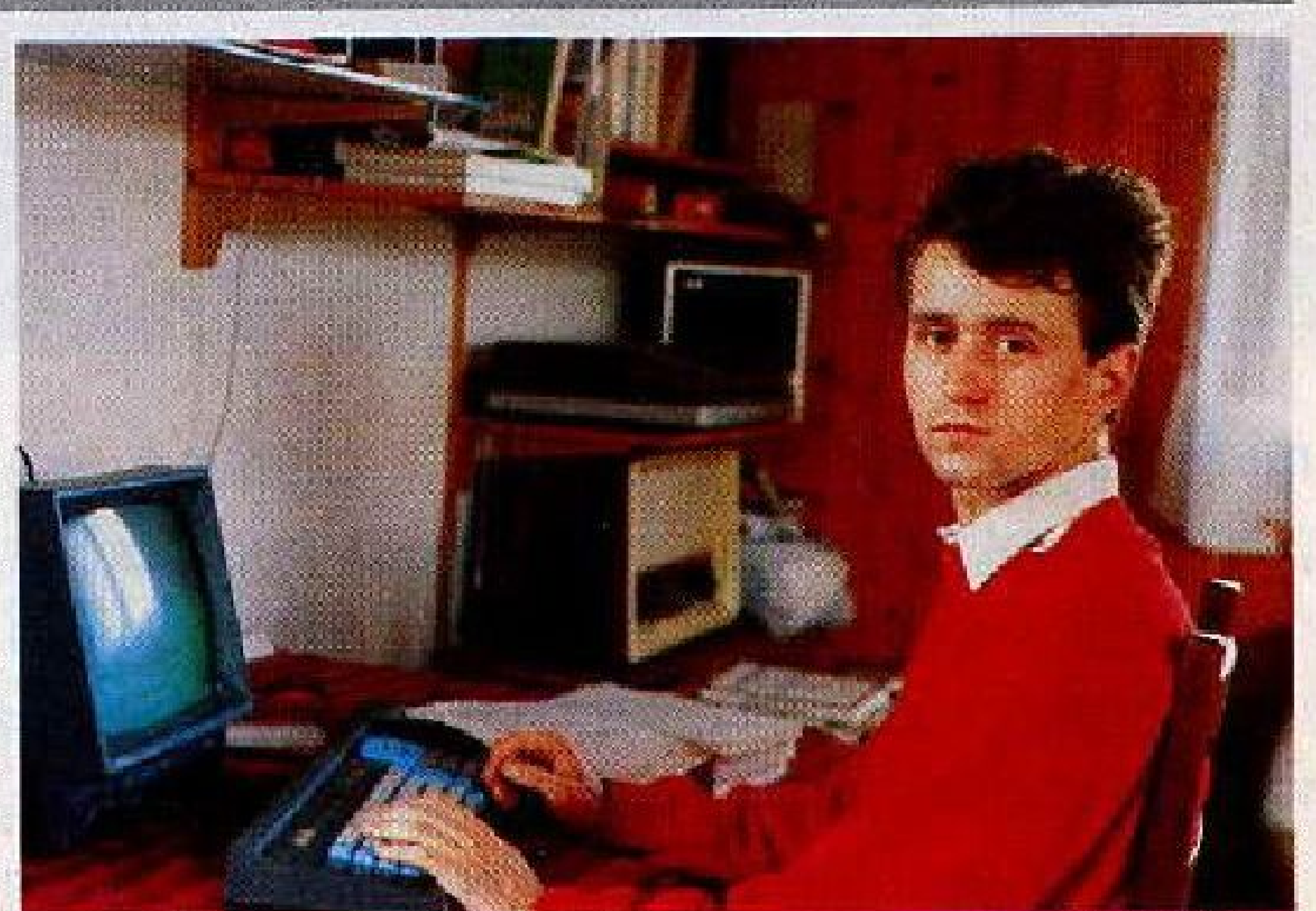
Nathalie Meistermann



Le créateur du mois Joël Brunet



Joël Brunet, vingt-deux ans, est l'auteur de *Rabbit* et de *Geomancie* de chez Norsoft. Etudiant en mathématique et informatique, il a découvert la programmation avec un *Oric 1*. « *Je suis rapidement passé du Basic à l'Assembleur, explique-t-il. J'ai commencé à développer un logiciel par jeu, puis cela m'a pris de plus en plus de temps. Je me suis même concocté mon propre interprétateur Basic/Assembleur. Petit à petit, l'idée m'est venue de le commercialiser.* »

Joël contacte alors plusieurs sociétés de logiciels, pour finalement tomber d'accord avec Norsoft, dont le siège se trouve à Caen, la ville où lui-même habite. Une proximité qui facilite les échanges et la mise au point finale du produit. Malheureusement, *Rabbit* se vend mal. Le thème, trop usé, étouffe une réalisation très propre, avec une animation et des graphismes excellents, et le logiciel se trouve mis en vente au moment où l'*Oric* chancelle, provoquant l'effondrement du marché du logiciel. Pas de chance ! « *Je n'aurais pas dû choisir un lapin avec des carottes comme scénario, cela fait trop enfantin* », remarque, philosophe, Joël.

Son second logiciel, *Géomancie*, tourne sur *MO 5*, une machine sûre. « *La géomancie est un art divinatoire d'origine perse. Je me suis penché très sérieusement sur la question, lu plusieurs ouvrages sur cet art avant de me lancer dans la réalisation du logiciel.* » Les projets ne manquent pas, avec l'adaptation de *Tyrann* sur *MO 5* et *TO 7/70*, un combat de « savate » sur *Amstrad*, aux graphismes très fouillés, qui sortira, avec un peu de chance, pour Noël. Et, à plus long terme, un jeu de rôle sur 16 bits, ainsi que des recherches dans le domaine de l'intelligence artificielle. Bon courage, Joël !


DANGEREUSEMENT VÔTRE
Le jeu sur micro-ordinateur.
3 jeux d'aventures-arcade à un rythme échevelé dont VOUS êtes l'acteur principal !
Pour COMMODORE 64 (Cass./Disq.), ORIC (Cass.), SPECTRUM (Cass.), MSX (Cass.) et AMSTRAD (Cass./Disq.) au prix de 150 F (Cassette) 200 F (Disquette)
ALBERT R. BROCCOLI Présente
ROGER MOORE
dans l'œuvre de IAN FLEMING
JAMES BOND 007
DANGEREUSEMENT VÔTRE
COPYRIGHT DANJAQ S.A ALL RIGHTS RESERVED
En vente chez votre distributeur habituel ou en retournant le bon ci-dessous à EUREKA INFORMATIQUE.
T I 12
M
Rue
Code
Ville
Désire recevoir le jeu "DANGEREUSEMENT VOTRE"
pour l'ordinateur
sur cassette - disquette (rayer la mention inutile)
ci joint mon règlement de
par
Version française distribuée en exclusivité par :
Eureka Informatique
39 Rue Victor Massé
75009. PARIS
Tél. (1) 281 20 02
TLX. 649 385 F

Nouveau :
- **Chargement cassette fiabilité totale**
- **Sortie moniteur monochrome**

L'ORIC ATMOS PÉRITEL

Un appareil compact et performant, doté de 64K Octets de mémoire vive, d'un Basic puissant (graphisme haute résolution, 8 couleurs, effets sonores) et d'un clavier mécanique complet. Sa sortie Péritel est maintenant auto-alimentée. Il dispose d'une gamme importante et variée de logiciels en français, et peut recevoir de nombreux périphériques pour convenir à l'apprentissage, la programmation, le jeu et à un certain nombre d'applications semi-professionnelles.

L'ATMOS est livré avec 2 cassettes de jeux, une cassette de démonstration, son cable Péritel et son manuel d'utilisation en français.

990 F

Enfin un vrai disque pour l'ORIC !

Le MICRODISC est vraiment ce qui pouvait se faire de mieux pour l'ORIC en matière d'unité de disquettes 3 pouces : une rapidité de lecture et d'écriture incomparable (32 K en 2.5 secondes), une grande fiabilité, plus de 210 K de capacité par face, un système d'exploitation simple et performant, intégré au Basic de l'Oric et ajoutant à celui-ci plus de 90 instructions, des aides à la programmation et la définition de touches de fonctions : le SEDORIC possède la classe pro, et il est compatible avec les anciens lecteurs ORIC ! Le système peut gérer une unité principale et jusqu'à 3 lecteurs auxiliaires (sans contrôleur). Les lecteurs 3 et 4 nécessiteront une autre alimentation.

Microdisc avec SEDORIC	2 490 F
Lecteur auxiliaire	1 490 F
SEDORIC (avec manuel)	490 F
Alimentation supplémentaire	450 F

2490 F

SEDORIC ? génial !



Nouveau

Kit ORIC 1 → ATMOS : disponible !

Ce Kit permet aux possesseurs d'ORIC 1 de transformer leur ordinateur partiellement (clavier seulement) ou totalement (clavier + ROM) en ATMOS. La transformation ne demande aucune soudure ni outillage spécial. Le kit comprend : Un boitier ATMOS complet avec clavier mécanique, une ROM 1.1 ATMOS, un connecteur de clavier, un manuel ATMOS et un emballage d'origine complet.

490 F

Périphériques et Accessoires :

Moniteur couleurs spécial OR14	2 750 F	Imprimante MCP 40 plotter 4 couleurs	990 F
Moniteur monochrome vert HR 12"	1 150 F	Câble pour imprimante palallèle	150 F
Cable pour moniteur monochrome	90 F	Rouleau de papier de rechange pour impr	25 F
Modulateur Noir & Blanc UHF	295 F	Jeu de stylos de rechange	50 F
Modulateur couleurs UHF	495 F	Interface pour joystick programmable	350 F
Magnétophone à cassettes	350 F	Joystick type "Quickshot 1"	95 F

ORIC : une bibliothèque de programmes en cassettes et en disquettes.

Programmer ...		**Travailler ...**		**Dessiner ...**		Scuba dive	80 F	Oric munch	80 F
Forth V.2	130 F	Oric·Base	130 F	Origraphe	290 F	Acheron's rage	80 F	Dracula's revenge	80 F
Oric-mon	80 F	Oric calc	130 F	Oric C.A.D.	80 F	Super meteors	80 F	James BOND cassette	150 F
Assembler-disassembler	80 F	Author (trait. texte)	130 F	**Jouer ...**		Galaxians	80 F	James BOND disquette	200 F
Tortue logique (logo)	190 F	**Parler ...**		Ultima zone	80 F	Electro-storm	80 F	**Sur disquette ...**	
Réfléchir ...		ASSIMIL d'anglais (c)	250 F	Harrier Attack	80 F	M.A.R.C.	80 F	Arcade n° 1 : Harrier attack, Sup.	
Chess 2.0 (échecs)	80 F	" " (d)	300 F	Flight simulator	80 F	Space crystal	80 F	met., Ultima zone	200 F
Oricle (devinettes)	80 F	ASSIMIL d'espagnol (c)	250 F	Ice giant	80 F	3D Invaders	80 F	Arcade n° 2 : Flight simul.	
Novotnik puzzle	80 F	" " (d)	300 F	Rat splat	80 F	Defence force	80 F	Galaxians, Rat splat	200 F

La politique ORIC : prix, qualité, services

Le nouveau prix de l'ATMOS a de quoi surprendre : il le place directement hors de portée de tous ses concurrents du moment. Ce prix n'est ni une promotion, ni un prix de braderie ou de liquidation : c'est le nouveau prix de l'ORIC ATMOS, du aux conditions de la reprise, et à l'excellente compétivité de la nouvelle équipe.

La nouvelle chaine de fabrication en Normandie a sorti ses premiers ATMOS dotés d'améliorations techniques. Une procédure très stricte de contrôle-qualité a été mise en place : des tests sévères à tous les stades de l'assemblage et en fin de chaine assurent une fiabilité impeccable.

Enfin, EUREKA assortit sa nouvelle campagne d'une politique de services et d'information pour les revendeurs et les utilisateurs. Un serveur Minitel est déja en place, et des détails vous seront bientôt communiqués sur tout ce que vous pourrez obtenir.

derniere minute... information ORIC/EUREKA sur MINITEL au 42 81 22 72

ØRIC Naturalisé Français !

Le premier juin 85, la Société EUREKA a racheté ORIC INTERNATIONAL, tous les droits, brevets et produits qui s'y rattachent, avec l'intention affirmée de continuer pour ORIC une carrière jusqu'ici triomphale, et d'en faire une marque française de premier plan. Les ATMOS sont désormais assemblés dans son usine en Normandie, avec quelques modifications spécifiques : l'alimentation de la prise Péritel est maintenant asurée par l'ordinateur, ce qui supprime un transformateur et un branchement supplémentaire. Une équipe d'ingénieurs et de programmeurs a été constituée pour élaborer tous les nouveaux produits "Hard" et "soft" que les utilisateurs pourront souhaiter.

GARANTIE : un Réseau SAV

Grace à l'implantation d'un réseau de points de vente agréés ORIC, EUREKA assurera sur toute la France une présence commerciale importante, ainsi qu'un service près-vente digne de ce nom.

Toutefois, ORIC profitera de sa position de constructeur pour effectuer toutes les opérations de maintenance en usine. Les utilisateurs seront ainsi assurés à toute intervention de recevoir un ordinateur possédant les caractéristiques d'un appareil neuf.

Toutefois, pour ne pas immobiliser un appareil en SAV, il sera procédé à des échanges de cartes dans les centres agréés.

DES ENSEMBLES "PRETS A BRANCHER"

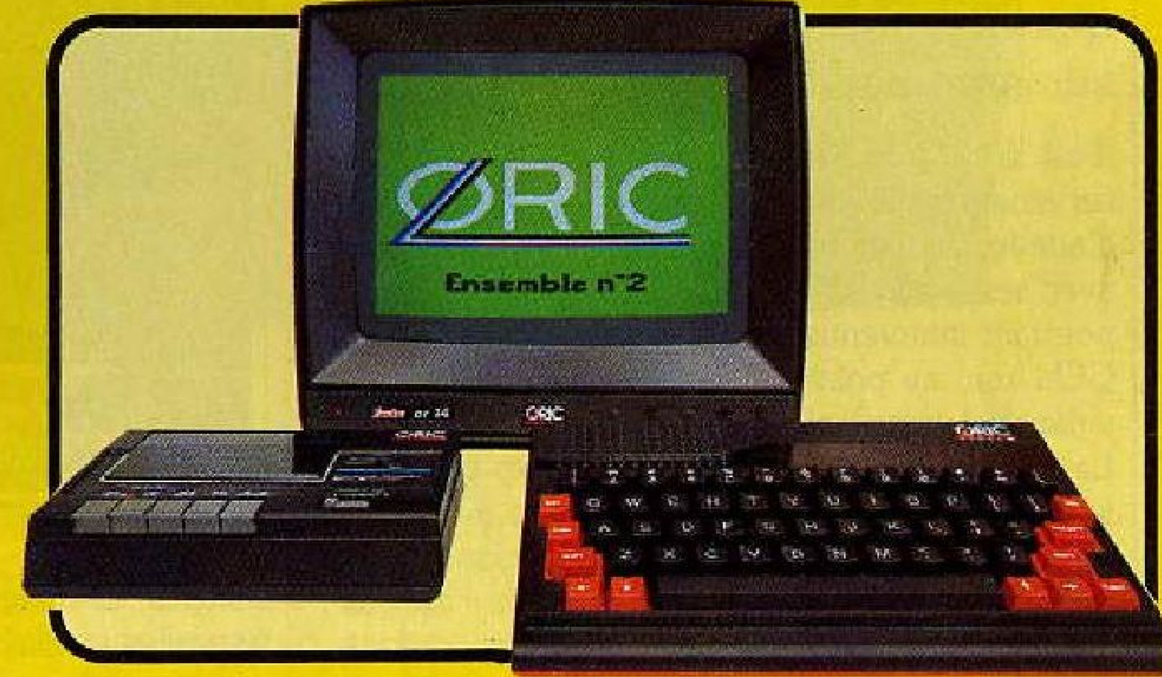
Version "Cassette"

Ensemble n° 1 monochrome comprenant
- ORIC ATMOS unité centrale
- Magnétophone à cassettes
- Moniteur Monochrome 12" HR

L'ensemble .... **2290 F**

Ensemble n° 2 couleurs comprenant
- ORIC ATMOS unité centrale
- Magnétophone à cassettes
- Moniteur couleurs spécial OR 14

L'ensemble .... **3490 F**





Version "Disquette"

Ensemble n° 3 monochrome comprenant :
- ORIC ATMOS unité centrale
- Moniteur monochrome 12" HR
- MICRODISC ORIC Complet
- Disquette master SEDORIC

4290 F

Ensemble n° 4 couleurs comprenant :
- ORIC ATMOS unité centrale
- Moniteur couleurs spécial OR 14
- MICRODISC ORIC complet
- Disquette master SEDORIC

5490 F

ØRIC : La Micro-école

Les matériels ORIC sont en vente chez votre distributeur habituel, dans les centre agréés ORIC et par correspondance en retournant le bon ci-contre à

Eureka Informatique

39 Rue Victor Massé 75009. PARIS
Tél. (1) 281 20 02 TLX 649 385 F

Majorer de 25 F de frais de port en cas de commande inférieure à 250 F

T I 12

M. ....

Rue ....

Code ...... Ville ......

désire commander les matériels et logiciels suivants :

Qté	Description	Prix
	Total :	

Ci-joint mon réglement par ....

ATTENTION LES YEUX!

Eureka Moniteurs et Interfaces vidéo pour la micro-informatique.



Moniteurs

L'affichage pour un micro-ordinateur exige 2 qualités majeures : définition d'image (contraste, saturation des couleurs, stabilités et absence de scintillement) et compatibilité, qualités impossibles à réunir avec un téléviseur, même d'excellente qualité.
EUREKA a concu, mis au point et fabriqué une gamme de moniteurs adaptés à la plupart des micros :
Le MC 14 est un moniteur moyenne résolution. Il accepte les signaux de la plupart des micros, possède un circuit son et un mode monochrome vert pour l'affichage de texte. Le HR14 est destiné aux applications haute résolution (660 x 500 points).

Compatibilité directe :
MC14 : APPLE II avec carte RVB, APPLE 2C, ATARI Pal, Commodore 64 et VIC 20, DRAGON, EXCELVISION, HECTOR, LASER 3000, SPECTRUM, THOMSON T07 et M05, MSX et tous les ordinateurs disposant d'une sortie sur prise PERITEL.
HR14 : APPLE avec carte HR, IBM PC et compatibles, SINCLAIR QL et les ordinateurs haute résolution possédant une sortie sur prise PERITEL.
MM 14 : Péritel avec son, RVB uniquement (ORIC-THOMSON, MSX, etc.)
Matériel en vente chez votre distributeur habituel, ou en retournant le coupon ci-contre à

Interfaces

Si vous n'optez pas pour la solution moniteur, vous aurez souvent besoin d'une interface pour brancher votre ordinateur sur tel ou tel téléviseur. Les interfaces EUREKA sont susceptibles de résoudre la plupart de vos problèmes de branchements de micro-ordinateurs, avec la meilleure qualité d'image possible dans ces conditions.

Interface	Entrée	Sortie	Prix
P6010	Peritel	UHF Couleurs	**495 F.**
P6015	Peritel Vidéo Secam	UHF Noir et Blanc UHF Couleurs	**295 F.**
P6020	Vidéo PAL	Peritel	**495 F.**
P6030	Vidéo PAL	Vidéo Secam	**790 F.**

Eureka Informatique

Fournisseur Officiel de l'Education Nationale pour l'opération "INFORMATIQUE POUR TOUS"

39 Rue Victor Massé 75009. PARIS
Tél. (1) 281 20 02 TLX. 649 385 F

T112
M ....
Rue ....
Code .... Ville ....
désire commander les matériels suivants :

Qté	Désignation	Prix

Ci-joint mon règlement de .... Par ....



PRESENTE :

LES BEST SELLERS AUX MEILLEURS PRIX

HIT PARADE HM

DECEMBRE 1985

99 f. 99 f. 105 f.

cassette = [cassette]
disquette = [disquette]



110 f. 140 f. 110 f.



120 f. 165 f. 175 f. 145 f. 95 f. 95 f. 165 f.



JEUX

AMSTRAD

N°	TITRE	GENRE	EDITEUR
1	THEY SOLD A MILLION	ARCADE	US GOLD
2	3 D FIGHT	ARCADE	LORICIELS
3	EXPLODING FIST	SIMULATION	MELBOURNE HOUSE
4	MACADAM BUMPER	SIMULATION	ERE INFORMATIQUE
5	SORCERY	ARCADE	VIRGIN
6	ORPHEE	AVENTURE	LORICIELS
7	RALLY II	SIMULATION	LORICIELS
8	BAD MAX	AVENTURE	TRANSOFT
9	RAID	ARCADE	US GOLD
10	TIE-BREAK	SIMULATION	SPRITES

ATARI

N°	TITRE	GENRE	EDITEUR
1	FREE	AVENTURE	EPSILON
2	ROAD RACE	SIMULATION	ACTIVISION
3	SUPER ZAXXON	ARCADE	US GOLD
4	MIG ALLEY ACE	SIMULATION	US GOLD
5	DROP ZONE	ARCADE	ARENA
6	RESCUE ON FRACTALUS	STRATEGIE	ACTIVISION
7	F 15 STRIKE EAGLE	SIMULATION	US GOLD
8	AIRWOLF	SIMULATION	ELITE
9	KARATEKA	ARCADE	BRODERBUND
10	HACKER	ARCADE	ACTIVISION

COMMODORE

N°	TITRE	GENRE	EDITEUR
1	THEY SOLD A MILLION	ARCADE	US GOLD
2	SKYFOX	ARCADE	ELECTRONIC ARTS
3	SUMMER GAMES II	SIMULATION	EPYX
4	KARATEKA	ARCADE	BRODERBUND
5	BEACH HEAD II	ARCADE	US GOLD
6	NOW GAMES	ARCADE	VIRGIN
7	THEATRE EUROPE	STRATEGIE	ERE INFORMATIQUE
8	BATAILLE DE MIDWAY	STRATEGIE	ERE INFORMATIQUE
9	EXPLODING FIST	AVENTURE	MELBOURNE HOUSE
10	BLACWYCHE	AVENTURE	ULTIMATE

SPECTRUM

N°	TITRE	GENRE	EDITEUR
1	THEY SOLD A MILLION	ARCADE	US GOLD
2	5 SUR 5	ARCADE	ERE INFORMATIQUE
3	SURVIVANT	AVENTURE	ERE INFORMATIQUE
4	POLE POSITION	SIMULATION	US GOLD
5	MACADAM BUMPER	SIMULATION	ERE INFORMATIQUE
6	DANGEREUSEMENT VOTRE	AVENTURE	EUREKA
7	HACKER	ARCADE	ACTIVISION
8	NOW GAMES	ARCADE	VIRGIN
9	SORCERY	ARCADE	VIRGIN
10	LE DIAMANT DE KHEOPS	AVENTURE	SPRITES

THOMSON

N°	TITRE	GENRE	EDITEUR
1	5e AXE	ROLE	LORICIELS
2	COLISEUM	AVENTURE	LORICIELS
3	KARATE	SIMULATION	INFOGRAMES
4	SUPER TENNIS	SIMULATION	D & L RESEARCH
5	TOP CHRONO	STRATEGIE	LORICIELS
6	EMPIRE	AVENTURE	LORICIELS
7	3 SUPERS JEUX (pack)	JEUX	FIL
8	LORANN	AVENTURE	LORICIELS
9	POSEIDON	ARCADE	COKTEL VISION
10	AIR ATTACK	ARCADE	LORICIELS

APPLE

N°	TITRE	GENRE	EDITEUR
1	LE MUR DE BERLIN	AVENTURE	FROGGY SOFTWARE
2	ULTIMA III	AVENTURE	EDICIEL
3	SUMMER GAMES II	SIMULATION	EPYX

ORIC

N°	TITRE	GENRE	EDITEUR
1	DANGEREUSEMENT VOTRE	AVENTURE	EUREKA
2	MACADAM BUMPER	SIMULATION	ERE INFORMATIQUE
3	LE SECRET DU TOMBEAU	AVENTURE	LORICIELS

MSX

N°	TITRE	GENRE	EDITEUR
1	PYRO-MAN	ARCADE	[illegible]
2	MANDRAGORE	AVENTURE	[illegible]
3	SORCERY	ARCADE	[illegible]

LE CADEAU DU MOIS
avec cet ensemble AMSTRAD CPC-6128 HACHETTE MICRO-INFORMATIQUE vous offre
- 1 logiciel "ORPHEE" de LORICIELS
- 1 manette de jeu SUPERJOY-28
- 1 disquette vierge d'AMSOFT

AMSTRAD EN VEDETTE



Caractéristiques :
1 moniteur monochrome ou couleur
1 micro-processeur Z80A
mémoire RAM 128 Ko
ROM 48 Ko 1 lecteur de disquettes 3" intégré 170 Ko contenant le basic et l'operating system
Logiciels : Dr LOGO
CP/M 2.2
AMSDOS
Basic Graphic GSX

L'ENSEMBLE AMSTRAD CPC-6128 CLAVIER-MONITEUR
AMSTRAD CPC-6128 monochrome **4.490 F.**
AMSTRAD CPC-6128 couleur 5.990 F.

Offre valable jusqu'au 31 décembre 1985.

PROMOSTART

demandez :
HACHETTE MICRO INFORMATIQUE INFORMATIONS
pour tout savoir sur les hits-parade, nouveautés et promotions

GRATUIT !

DISPONIBLE
DANS LES 7 POINTS DE VENTE H.M.
ou par correspondance contre une enveloppe timbrée à votre nom, adressée à HACHETTE MICRO-INFORMATIQUE INFORMATIONS
S.V.B. B.P. 369
[illegible] PARIS CEDEX 10



HACHETTE MICRO INFORMATIQUE 7 BOUTIQUES A VOTRE SERVICE

HACHETTE MICRO PRINTEMPS HAUSSMANN
64 Boulevard Haussmann
75008 PARIS
tél. 42.82.50 33

HACHETTE MICRO SAINT-MICHEL
24 Boulevard Saint-Michel
75006 PARIS
tél. 46.33.84.68

MULTISTORE HACHETTE OPERA
6, Boulevard des Capucines
75009 PARIS
tél. 42.65.83.52

HACHETTE MICRO PRINTEMPS LILLE
34-45 rue Nationale
59800 LILLE
tél. 20.30.85.33

HACHETTE MICRO PRINTEMPS PARLY II
Centre Commercial PARLY II
Avenue du Général de Gaulle
78150 LE CHESNAY
tél. 39.54.22.44

HACHETTE MICRO PRINTEMPS VELIZY
Centre Commercial
78140 VELIZY
tél. 39.46.96.85

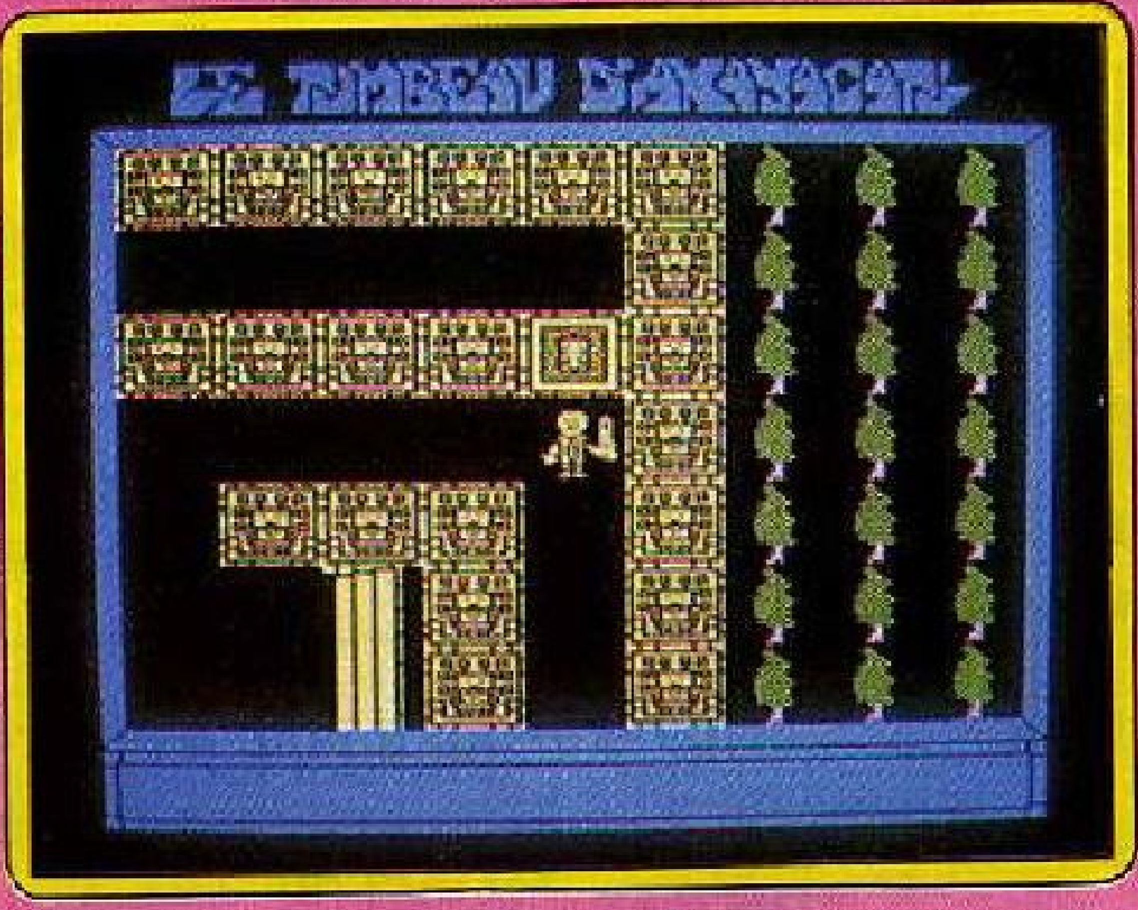
HACHETTE MICRO PRINTEMPS GALAXIE
Centre Commercial GALAXIE
30, avenue d'Italie
75013 PARIS
tél. 45.81.11.50

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois

LE SECRET DU TOMBEAU

Monstres, pièges, etc.

Est-ce l'effet de la reprise d'Oric par la société française Eureka ? Difficile de l'affirmer. En tout cas, on remarque à nouveau quelques nouveautés pour l'*Oric / Atmos*. *Le secret du tombeau* est présenté comme un « jeu d'aventure cent pour cent graphique ». Son mode d'utilisation rappelle celui de l'*Aigle d'Or*. Touches de déplacement, d'activation du laser qui ouvre certains passages, et cinq instructions : « ouvrir », « fermer », « prendre », « inventaire » et « saut ». Mais, sous l'influence de la nouvelle génération de logiciels d'aventure et d'action, l'importance des réflexes est accrue. Des monstres poursuivent l'infortuné explorateur, des blocs de pierres sont prêts à l'écraser. Immense labyrinthe, la pyramide recèle de nombreux pièges, qui peuvent pourtant apparaître montones à la longue. Le graphisme, comparé à celui de l'*Aigle d'Or*, est décevant. Mais *Le secret du tombeau*, malgré ses faiblesses, reste l'un des seuls jeux dans cette catégorie. (Cassette Loriciels pour *Oric / Atmos*.)



Type	*Aventure et action*
Intérêt	★★★
Graphisme	★★★
Bruitage	★★
Prix	*B*

TOUTANKHAMON

Croisière sur le Nil

La mythologie égyptienne a fasciné des milliers d'explorateurs ou d'aventuriers à la recherche de l'amulette perdue. Plus d'un ont laissé leur vie dans les dédales des pyramides et sont passés de l'étude des momies à l'exploration du fleuve des morts. Relevez le défi et trouvez le papyrus mystérieux où est inscrite la formule magique d'Osiris dans cette « aventure graphique ». Le jeu en vaut la chandelle, ce n'est pas une formule creuse, le premier prix est une croisière de onze jours sur le Nil.

Vous pénétrez dans la tombe du jeune pharaon Toutânkhamon avec une puissance vitale de cent et un capitaux de munitions. Votre seul arme : un révolver pour tuer tout ce qui se trouve sur votre passage : singe sacré, aigle royal ou chauve-souris. N'hésitez pas, votre pouvoir magique s'augmente de celui des créatures tuées et l'exploration d'une pièce n'est possible qu'une fois l'hécatombe achevée. Les déplacements s'effectuent (difficilement et lentement) au joystick. Pour connaître le contenu des objets, il suffit de taper leur première lettre : V pour vase, etc. La progression est aisée



BP 3 - 06740 CHATEAUNEUF 93.42.57.12

FABULEUX! DES ALBUMS DE FIN D'ANNÉE À DES PRIX INCROYABLES

ATARI 2600 NOUVEAUTES!

GHOSTBUSTER = 199 F

DECATHLON
PITFALL II
PRESSURE COOKER
HERO **= 195 F**
SPACE SHUTTLE
RIVER RAID
ENDURO
PITFALL
BEAM RIDER

CYRUSS .... 75 F

MATTEL INTELLIVISION SUPER PROMOTION 99 F

WORM WOMPER
BEAMRIDER
HAPPY TRAILS
PITFALL
STRAMPEDE

SUPER PROMOTION 199 F

MASTER OF THE UNIVERSE
D & D TREASURE OF TARMIN
DESENDER
CENTIPEDE
PACMAN
BUMP N JUMP
PINBALL
MOTOCROSS

ORIC

MR WIMPY	45 F
MISSION DELTA (ere)	89 F
MILLIONNAIRE	110 F
CITE MAUDITE (ere)	125 F
MICROSAPIENS (ere)	125 F
STANLEY	125 F
STAR	125 F
1815	129 F
FRELON	135 F
TRIATHLON (ere)	135 F
SECRET DU TOMBEAU	139 F
MACADAM BUMPER (ere)	145 F
3D FONGUS	149 F
DIAMANT ILE MAUDITE	149 F
AIGLE D'OR	169 F
FLIPPER	169 F
RETOUR DR GENIUS	169 F
MASTER PAINT	225 F
LORIGRAPH	260 F

5 F de réduction supplémentaire à valoir sur la carte de fidélité.

THOMSON TO7/TO7-70/MO5

ELIMINATOR	120 F
PULSAR II	130 F
YETI	145 F
SUPER TENNIS	195 F

TO7/70-MO5 ALBUM FIL

NUMERO 10
SCRABBLE **= 345 F**
LA PLANETE INCONNUE

NUMERO 10 (Platini)	**= 195 F**
BEACH HEAD	195 F
ECHECS 3.7	110 F
LE GENERAL	135 F
MINOTAURE	135 F
1815	135 F
FOX	149 F
MEURTRE A GRANDE VTS.	155 F
INVASION	159 F
DIEUX DU STADE	159 F
AIGLE D'OR	169 F
ANDROIDE	179 F
FBI	195 F
EMPIRE	199 F
MANDRAGORE	245 F
SCRABBLE	245 F
KARATE	195 F
CINQUIEME AXE	175 F
LORRAN	185 F
COLISEUM	175 F

MO5

CROCKY 2	110 F
MILLIONNAIRE	125 F
STANLEY	129 F
TOP CHRONO	135 F
VOX	160 F
MISSION DELTA	160 F
FLIPPER II	169 F
TABLO 5	225 F
SPACE SHUTTLE	245 F

AMSTRAD CASSETTES INCROYABLE

THEY SOLD A MILLION:NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON **= 120 F**
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

NOUVEAUTES

3D GRAND PRIX NF	125 F
3D MEGACODE NF	159 F
ARCHON	125 F
ARCHON II	125 F
BASKET BALL (IMAGINE)	99 F
BATAILLE d'Angleterre NF	119 F
BATTLE beyond stars	99 F
BOUNTY bob Strikes BK NF	95 F
BEACH HEAD IInf	95 F
BRUCE LEE NF	95 F
COMMANDO	109 F
FIGHTING WARRIOR	109 F
FORMULA ONE	99 F
HIGHWAY encounter	99 F
HYPER SPORTS NF	95 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	95 F
LODE RUNNER	125 F
LORD OF MIDNIGHT	95 F
MATCH DAY	99 F
RAMBO (STALONE)	99 F
SPY VS SPY	95 F
SUPER TEST DECATHLON	95 F
THE DAMBUSTERS	99 F
THEATRE EUROPE FR	119 F
THE GOONIES	109 F
ZORRO	109 F
A VIEW TO A KILL	129 F

HIT PARADE

3D FIGHT NF	139 F
ALIEN 8 NF	99 F
CAULDRON	89 F
FIGHTER PILOT	99 F
FRANK BRUNOS BOXING NF	95 F
FRANKIE GOES TO HOWD	95 F
JUMPJET	109 F
KNIGHT LORE NF	99 F
MACADAM BUMPER	120 F
MATCH POINT Tennis NF	119 F
RAID OVER MOSCOW	95 F
RALLYE II NF	159 F
ROCKY HORROR SHOW	99 F
SCRABBLE	245 F
SORCERY NF	105 F
THE WAY OF EXPL. FIST NF	109 F

3D STAR STRIKE	89 F
AIRWOLF	109 F
BATAILLE pour Midway NF	119 F
CHIROLOGIE (ere) NF	119 F
COBRA PINBALL	119 F
FLIGHT 737	75 F
GHOSTBUSTER NF	110 F
GREMLINS	109 F
GUTTER (ere)	109 F
HACKER	109 F
HARD HAT MACK	119 F
LE SURVIVANT (ere)	109 F
MANAGER (ere)	139 F
MANIC MINER	89 F
MASTER OF THE LAMPS NF	115 F
MEURTRE A Gde vitesse	159 F
MICROSAPIENS Fr	119 F
MILLIONNAIRE Fr	149 F
MISSION DELTA	110 F
MYSTERE DE KIKEKANKOI	159 F
ONE ON ONE	119 F
PLANETE BASE	139 F
PYJAMARAMA	99 F
REALM OF IMPOSSIBILITY	119 F
ST SNOOKER	89 F
STAR COMMANDO	99 F
STRESS	119 F
TECHNICIAN TED	89 F

AMSTRAD DISQUETTES INCROYABLE!

THEY SOLD A MILLION NF:
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON **= 145 F**
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

3D FIGHT NF	220 F
AIRWOLF	135 F
ALIEN	135 F
BEACH HEAD 2 NF	145 F
BRUCE LEE NF	145 F
EMPIRE NF	290 F
FANTASTIC VOYAGE	135 F
FIGHTER PILOT	145 F
GRAND PRIX rally II NF	145 F
HARRIER ATTACK	135 F
JUMP JET	155 F
LORDS OF MIDNIGHT	135 F
RAID OVER Moscow NF	145 F
SORCERY NF	145 F
SUBTERRANEAN STRIKER	135 F
SUPERPIPELINE 2	135 F
CAULDRON NF	135 F
ZORRO NF	145 F
THE GOONIES NF	145 F
THE DAMBUSTERS NF	145 F
MACADAM BUMPER NF	195 F
MISSION DELTA NF	180 F
BATAILLE pour Midway NF	195 F
THEATRE EUROPE NF	195 F
BATAILLE d'Angleterre NF	195 F
CINQUIEME AXE	175 F

MICROMANIA LE N° 1 DU LOGICIEL

Micromania a été le premier il y a maintenant près de 3 ans a créer un club de distribution de jeux vidéo et logiciels par correspondance.

N°1 nous le sommes restés depuis grâce à une sélection rigoureuse des meilleurs logiciels français et étrangers, des prix... que vous connaissez et un service de livraison express sans précédent.

N°1 encore, Us Gold le N°1 anglais a choisi Micromania pour le représenter en France. Une preuve incontestable du succès et du sérieux de Micromania grâce à cet accord, ce n'est plus 10 000 mais 50 000 jeux en stock près à être livrés dès réception de votre commande.

Alors, rejoignez dès aujourd'hui le clan des micromanes en commandant au club, et vous recevrez chaque mois en avant première chez vous et gratuitement, les nouveautés et les promotions du club.

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE

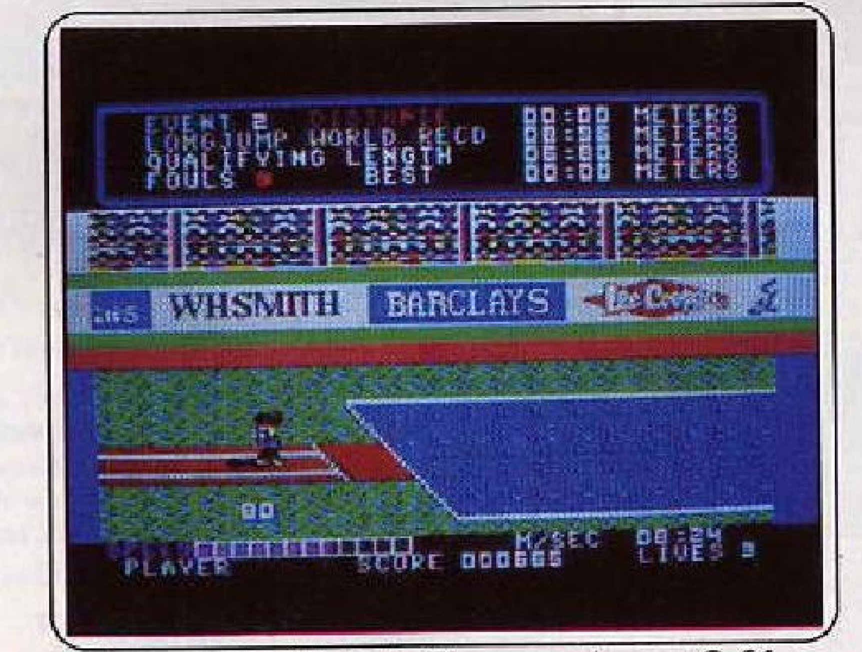
Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

Polythlons

A ma gauche : Olivier Hautefeuille, dit l'Homme au Poignet d'Or. A ma droite : Jacques Harbonn, surnommé Le Crâne Olympien. Lieu de l'affrontement : le Tilt Stadium et ses 14 « Polythlons ». L'enjeu : une crampe en béton massif. Affûtez vos crampons, cirez vos baskets : que le dossier commence...

Decathlon (Daley's Thompson) : créé en 1984, ce logiciel de simulation sportive propose dix épreuves où seul intervient le maniement du joystick.
Si *Decathlon* a, depuis plus d'un an, été surpassé par d'autres programmes analogues, il n'en reste pas moins un logiciel attachant et relativement diversifié.
Les Jeux Olympiques sont ouverts. Pas de cérémonie, le premier tableau donne directement accès à l'épreuve du 100 mètres. Parlons graphisme tout d'abord avec un écran de jeu particulièrement coloré. Tandis que s'affichent, sur le haut, la sélection des différents sports proposés et les records obtenus, deux pistes de course s'étendent à la base du tableau. La foule qui occupe les gradins est plus que symbolique : macramé ou céramique, l'animation du public reste bien peu convaincante, si ce n'est par ses applaudissements frénétiques qui récompensent vos efforts.
L'animation des joueurs, est, de même, quelque peu saccadée et simpliste. Les deux participants, vous et l'ordinateur (pas de jeu à deux...), s'avancent à petits pas vers la ligne de départ.
A vos marques, prêts... Le coup de feu fatidique donne l'envoi ! Le maniement des joueurs est classique : le joystick bien en main, balancez-le de droite à gauche le plus rapidement possible. De la fréquence de votre mouvement dépend la rapidité de votre course. Au bas de l'écran, un indicateur d'énergie symbolise la force, la densité de l'effort.
L'animation, nous l'avons vu, est fort simple. Les athlètes sont ici quelque peu rondouillards et leur course fait plus penser à la course à pied qu'à la foulée des grands champions. L'ensemble ne manque pas, cependant, d'un certain humour. Dans un scrolling régulier, la piste défile sous vos pas. Là encore, rien de bien exceptionnel : pas de graphisme trois dimensions, pas de bruitages ou d'effets spéciaux.
Un point particulier est à noter. Plus proche du jeu d'arcade que de la pure simulation sportive, ce logiciel est sanctionné par un score en points ainsi qu'un nombre de vies limité. Il sera ainsi nécessaire d'être victorieux ou, plus simplement « bien placé » à chaque épreuve afin de ne pas épuiser prématurément votre quotient vital : le cas échéant, vous ne pourriez bien entendu participer à toutes les étapes de la compétition. Une telle approche de la simulation sportive relève peut-être l'intérêt compétitif du jeu mais empêche cependant l'entraînement à un sport bien particulier.



Decathlon (Daley's Thompson) pour C 64

La seconde épreuve de *Decathlon* est le saut en longueur. Pour les trois essais autorisés, la piste d'élan s'étend sur plusieurs mètres. Joystick balancé de gauche à droite, une course frénétique puis c'est le saut dans le sable. La seule difficulté réside ici dans la ligne de marque qu'il ne faut pas dépasser. Le saut se déclenche au bouton de tir. Tandis que notre athlète se relève, un arbitre vient mesurer au sol la distance séparant votre point de chute dans le sable de la ligne de marque : un effort appréciable quant à l'animation !
Avec les deux épreuves suivantes, l'intérêt et la stratégie de l'action s'agrémentent d'un petit « plus » honorable. En effet, qu'il s'agisse du lancer du poids ou du javelot, il va falloir maintenant vous occuper de l'angle de visée... Même piste d'élan en ce qui concerne le javelot. Tandis que le bouton de tir déclenche l'envoi, la fréquence de la pression sur la gâchette définit votre trajectoire. Les tirs « rasants » ne portent pas bien loin ; quant aux tirs élevés, ils envoient votre javelot rebondir contre un plafond imaginaire... Subtil équilibre, dosage savant de force et de précision, l'ensemble est relativement simple à manier (c'est peut-être dommage...). Même théorie pour les lancers de poids ou de disque. L'animation graphique est toujours bien plus convaincante que pour la course. Les trajectoires sont suffisamment réalistes pour permettre d'améliorer son score de façon satisfaisante. Mais si les épreuves faisant appel à la course manquent de vitalité (course de haies et épreuve d'endurance également), c'est sans doute le saut en hauteur qui comblera les professionnels : en effet, le maniement de cette épreuve se déroule en trois phases. Après avoir pris votre élan, pressez puis relâchez la gâchette du joystick afin de mettre la perche en place. Une seconde pression vous élève dans les airs, une troisième vous fait passer la barre... Si vous êtes assez haut ! Un sérieux coup de main est à prendre pour cette épreuve, sans doute la plus ardue de *Decathlon*. Dans le graphisme qui laisse plus de place aux épreuves de saut ou de jet qu'aux épreuves de course, ce logiciel a quand même l'avantage de posséder dix sports différents.
Plus ludiques que stratégiques, vos exploits seront bien vite couronnés d'une superbe médaille en or !

Triathlon : oyez, braves gens, vous dont l'*Oric* trône majestueusement à côté de votre téléviseur. Les célébrissimes *Décathlon, Summer Games* et autres *Hes games* vous narguaient, ricanant du haut de leurs *Commodore 64* et *Apple II*. Votre revanche a enfin sonné. L'*Oric* possède son « polythlon », qui mise sur le chiffre trois. Tir à l'arc, aviron et haltérophilie. Un programme hétérodoxe, mais finalement très riche.
Les capacités de la machine sont exploitées au maximum, tant pour les couleurs que pour l'animation sonore.
Bien entendu, il ne s'agit pas de comparer *Triathlon* avec les plus grandes réussites sur *Commodore*. Mais face à des réalisations comme *Hyper sports* par exemple, il est tout à fait compétitif, bien qu'il ne possède aucun concurrent sur *Oric*.
La première épreuve, le tir à l'arc, rappelle justement celui d'*Hyper sports*. Le tir s'effectue sur une cible mobile, vue de face. Le vent souffle dans le dos, avec une force aléatoire. Malgré sa « bonne » direction, il joue un rôle important, puisque la flèche suit une trajectoire parabolique. Plus le vent sera fort, plus la parabole sera tendue, et plus la flèche tapera dans le haut de la cible. La trajectoire est fonction également de la durée de pression sur la touche de tir. Subtile difficulté, puisque la cible bouge ; on doit prévoir ce laps de temps pour ne pas rater son objectif.
Deuxième épreuve, l'aviron. Qualité requise, la coordination des mouvements. La pression sur une touche provoque la nage, la pression sur une deuxième le ▶

Dessin Jérôme Tesseyre

Dribblez balle au pied ajustez votre tir... à la force du poignet !

retour des rames. La vitesse du skiff 7 augmente avec celle de la frappe, ne vous emmêlez pas les doigts. Une seule erreur, et le rythme est cassé. Le temps de le retrouver, et votre adversaire prend le large.



Triathlon pour Oric

Dernière épreuve, l'haltérophilie. Elle n'est accessible que si les scores de qualification ont été atteints au tir à l'arc puis à l'aviron, ce qui à vrai dire n'est pas trop difficile. Quoique très différent, l'épaulé-jeté rappelle irrésistiblement les courses à pied de *Decathlon*. Pour réaliser un résultat honorable, il est indispensable de frapper comme un forcené la barre d'espacement de ce pauvre *Oric*, qui n'en demandait pas tant. Et plus l'on tarde, plus l'exploit devient improbable, car l'indicateur de fatigue vire au rouge, et pour maintenir les haltères, il faut fournir un effort de plus en plus important. Les épreuves, très différentes les unes des autres, le sont aussi pour la façon de jouer. Une qualité appréciable pour ce logiciel relativement simple mais parfaitement réussi, qui offre en plus la possibilité soit de jouer contre l'ordinateur, soit contre un partenaire.

Superstar Challenge : pas trop fatigué ? Fort bien, vous allez maintenant vous mesurer avec Brian Jacks dans une série de huit épreuves. Du moment que votre total reste supérieur au sien, vous n'êtes pas obligé de le battre à chaque épreuve. Si c'est le cas, il ira s'entraîner et reviendra plus fort pour une nouvelle joute amicale. Le 100 mètres ne nécessite qu'une grande rapidité du poignet. Pour la natation, en plus de l'agitation forcenée du joystick, veillez à respirer quand le programme le signale.

Dans le cas contraire, votre vitesse s'effondre complètement. Pour la course cycliste, même mouvement du poignet, mais vous devez aussi passer vos vitesses. Rien ne sert en effet de pédaler à toute allure si vous maintenez un petit développement. Le canoë est déjà un peu plus difficile. Vous pagayez à toute vitesse, tout en restant dans votre couloir. Si vous commencez à dévier, vous devez alors pagayer du même côté plusieurs fois de suite pour recentrer le bateau. Les quatre épreuves suivantes sont plus particulières. Ainsi pour le football, vous dribblez balle au pied autour de quatre cônes, puis, arrivé devant la cage, tentez de marquer un but. Le gardien n'est



Super Star Challenge pour Spectrum

pas infaillible mais arrête cependant un certain nombre de buts. C'est sur les côtés que vous avez le plus de chance de le tromper.

Vous voici maintenant aux barres parallèles. Pas d'exercices de voltige ici. Réunissez simplement le plus d'« appui-tendu » possible en une minute. Appuyez sur le bouton de tir pour changer la direction de votre mouvement. Restons dans la gymnastique. Toujours en une minute, accomplissez le plus de mouvements « jambes groupées-jambes tendues » en inclinant la manette de jeu plusieurs fois du même côté jusqu'à ce que votre athlète ait effectué la moitié du mouvement. Pratiquez alors la même chose de l'autre côté pour le faire revenir



Super Star Challenge pour Spectrum

à sa position de départ. Enfin dernière épreuve, le tir à l'arc. Pour commencer, sélectionnez la vitesse du vent qui conditionne celle de la cible. Au moment opportun, appuyez sur le bouton de tir pour commencer à incliner l'arc (jusqu'à 5° environ), puis réappuyez pour faire partir la flèche.

Bien entendu, vous devez tenir compte du temps que met celle-ci pour arriver sur la cible. Cette dernière épreuve est celle que nous préférons. Le bruitage est correct sans être excellent. L'animation et le graphisme sont moyens. Les sports proposés sont assez variés mais les possibilités de chaque épreuve trop limitées.

Daley Thompson's Supertests : en route pour une nouvelle série d'épreuves. Là encore, vous devez réussir à chaque fois à vous qualifier, mais vous disposez cependant de trois possibilités d'échecs. Pour la première journée, commencez par un concours de tir au pistolet. Vous déplacez la mire horizontalement et verticalement, mais attention à ne pas dépasser la cible car vous ne pouvez pas revenir en arrière. De plus, la cible ne reste en place que quelques secondes, et vous n'avez pas beaucoup de temps pour ajuster votre tir. Vient ensuite la course cycliste. Ici, il suffit de bouger la manette le plus rapidement possible pour gagner. Le plongeon de haut vol est un peu plus fin. Prenez votre élan sur le tremplin en appuyant sur le bouton de tir à l'instant où le tremplin est le plus incliné vers le bas, puis faites effectuer à votre plongeur le maximum de rotations en l'air grâce à l'agitation de la manette. Surtout veillez bien à ce qu'il entre dans l'eau la tête la première. Pour la dernière épreuve de la journée, vous vous retrouvez sur les pentes neigeuses pour un slalom géant. Prenez votre élan en bougeant rapidement la manette, puis appuyez sur le bouton de tir pour transférer le contrôle de direction. Il ne vous reste plus qu'à passer chaque porte. Votre vitesse dépend de votre direction par rapport au sens de la pente. Vous êtes aussi ralenti si vous accrochez une



Daley Thompson's Supertests pour Spectrum

porte. Prenez garde à bien passer chacune d'entre elles, car dans la cas contraire, vous êtes disqualifié.

Passons maintenant à la seconde journée. Tout d'abord l'aviron. Là encore, actionnez la manette le plus rapidement possible. Un bonus supplémentaire vous est accordé si ▸

Vos athlètes pixelisés s'animent sous l'effet de votre pianotage rageur.

vous battez l'ordinateur. Arrive l'épreuve des pénalties. Prenez l'élan maximum, puis tirez en appuyant sur le bouton. La durée d'appui conditionne la hauteur du tir. Il vous faut réussir trois buts au moins sur cinq



Daley Thompson's Supertest pour Spectrum



Daley Thompson' Supertest pour Spectrum

essais. Le mieux est de viser l'un des coins de la cage pour tromper le gardien.
Voyons ensuite le saut à ski. Dès que le signal retentit, bougez la manette rapidement pour donner de la vitesse au skieur. Arrivé au bord du tremplin, appuyez sur le bouton pour décoller (attention à le faire à temps pour que le saut soit validé). Le moment de la reprise de contact est le plus difficile et il vous faut amortir juste au bon moment. La dernière épreuve est une lutte à la corde. Tout d'abord sélectionnez l'un des neuf adversaires. Votre but : l'amener à franchir sa limite en tirant plus fort que lui sur la corde. Il vous faut un poignet de fer pour remporter cette épreuve face aux plus costauds. Le graphisme, l'animation et les bruitages sont corrects. En revanche les possibilités de chaque épreuve sont trop limitées et se bornent le plus souvent à une agitation forcenée du joystick.

Olympic Decathlon : ce logiciel propose les dix épreuves exactes du Decathlon. Un à six joueurs s'y affrontent. Avant de commencer, il est possible de s'entraîner au préalable à l'une des disciplines. Notons que ce jeu se joue surtout au clavier, ce qui n'est pas trop gênant car celui de l'*Apple* est correct. Le système de score est celui de l'épreuve olympique. Commençons par le 100 mètres : pianotez le plus vite possible. Pour le saut en longueur, vous choisissez la vitesse de course, puis vous lancez votre athlète. Faites-lui prendre son appel avant qu'il ne morde et libérez-le dès que son angle de saut avoisine 45 degrés. Le lancement du poids est très différent et se dirige à la manette. Vous contrôlez la poussée des muscles du bras et de l'épaule. Pour que tout aille bien, il faut qu'au moment où le poids part, ces deux poussées soient sensiblement égales. Vous aurez sans doute besoin de quelques essais avant d'en comprendre le fonctionnement.
La technique du saut en hauteur est similaire à celle du saut en longueur, mais cette fois votre angle doit être bien sûr plus proche de la verticale. La barre est élevée automatiquement tant que vous n'avez pas échoué à trois essais successifs, mais il est possible de passer directement les qualifications si vous êtes sûr de vous.
Le 400 mètres requiert un pianotage de longue durée qui met vos pauvres muscles à



Olympic Decathlon pour Apple

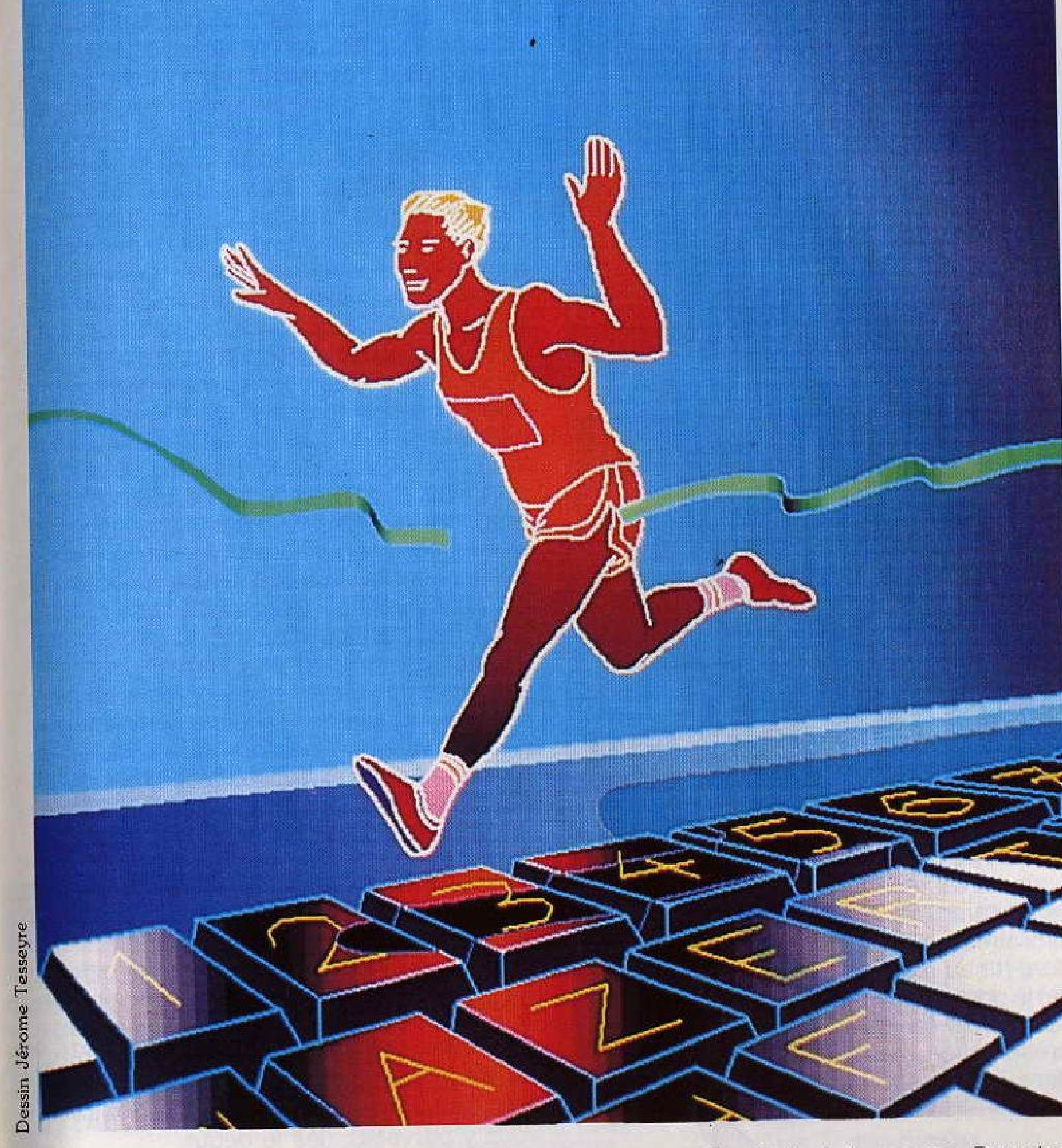
rude épreuve. Surtout conservez suffisamment d'énergie pour terminer sans encombre. Le 110 mètres haies exige une coordination remarquable. Chaque jambe est contrôlée par l'un des boutons de la manette. Pressez-les alternativement, au moment où le pied correspondant touche le sol. Pour sauter, maintenez la pression sur le bouton. Vous pouvez accrocher autant de haies que vous le voulez, au détriment bien entendu de votre capital temps.
En revanche, s'il vous arrive de rentrer de front dans deux haies, vous êtes disqualifié.
Le lancement du disque est l'épreuve la plus difficile. Tout d'abord, choisissez votre vitesse de rotation (une vitesse faible est plus facile, mais votre disque va moins loin).
Puis commencez à tourner sur vous-même. Dès que vous avez accompli cinq tours, lâchez le disque en veillant à ce que vous soyez face à l'ouverture de la cage. A la vitesse maximale, celà tient du prodige, car votre athlète tourne à une allure vertigineuse. Le saut à la perche vous réserve aussi pas mal de surprises. Choisissez la longueur de votre course d'élan et l'endroit où vous tenez votre perche. Plus vous la tenez près de l'extrémité, plus vous avez de mal à vous élever, mais plus aussi vous franchissez ensuite la barre facilement. Pianotez à vitesse maximale pour prendre votre élan, puis appuyez sur une touche pour planter la perche (prévoyez le temps que celà mettra), appuyez sur une autre touche pour pousser sur la perche et poursuivre votre montée, enfin pressez une dernière touche pour lâcher la perche avant qu'elle ne percute la barre. Autant vous dire que vous risquez d'y perdre votre latin,



Olympic Decathlon pour Apple

même à la première hauteur. Passons maintenant au lancement du javelot. Courez à toute allure, puis inclinez votre javelot à 45 degrés et lancez-le avant de mordre sur la ligne.
Enfin dernière épreuve, le 1 500 mètres. Ne vous affolez pas, vous n'avez pas à pianoter sur cette longueur. En fait, vous ne contrôlez que la direction de votre coureur. Ce n'est pourtant pas si facile et il faut éviter de le faire sortir de la piste, toucher son concurrent ou même revenir sur ses pas.
Si ce logiciel est maintenant dépassé en ce qui concerne le graphisme et l'animation, l'intérêt du jeu, lui, demeure entier car les épreuves sont variées et demandent tout autant vitesse que coordination.

Les dieux du stade : Paris, année 1992, Jeux Olympiques sur le plus grand stade de France... Pour participer aux quatre épreuves de ce programme, deux joueurs sont attendus par une foule venue nombreuse. 100 mètres, 400 mètres, saut en longueur et saut en hauteur, le décathlon est bien loin ! Pour jouer contre l'ordinateur ou contre votre voisin, branchez vos joysticks et musclez-vous les jambes. Stratégie limitée, tout se passe au poignet...
Si *Les dieux du stade* ne peuvent en aucun cas être comparés aux programmes sur *Commodore*, *Atari* ou *Apple*, dont nous parlons par ailleurs dans ce dossier, il faut tout de même saluer ce logiciel pour la diversité qu'il apporte à la ludothèque Thomson. Simulation sportive plus ludique que réaliste, les épreuves ne comportent pas de particularités essentielles. Le graphisme reste moyen, l'animation du joueur est relativement bien rendue.
Les épreuves de 100 et 400 mètres font apparaître à l'écran une piste double graduée tous les dix mètres. Les deux concurrents sont sur la ligne de départ. Dès



Dessin Jérôme Tesseyre

l'envoi, à vous de manier le plus rapidement possible votre joystick. Gauche, droite, gauche, droite,... pas de technique particulière. L'effort est éprouvant lorsqu'il s'agit du 400 mètres et les crampes ne tardent pas à durcir votre avant-bras.
L'ordinateur est un adversaire efficace qui sait doser son effort. De la foulée tranquille au sprint final, il vous faudra cependant le battre durant ces deux épreuves pour ne pas être disqualifié.
En effet, il ne s'agit pas ici de traiter l'une ou l'autre des épreuves au gré de votre plaisir ou... de votre forme ! La partie enchaîne d'elle-même les quatre phases du jeu : si vous parvenez à vous qualifier dans chacune d'elles, vous êtes amené à concourir de nouveau : les scores à effectuer augmentent ainsi progressivement jusqu'à la disqualification de l'un des joueurs.
Mais revenons sur le stade : il s'agit maintenant du saut en longueur. Si la prise d'élan répond au même maniement que la course, l'angle de saut reste à définir. C'est à l'abord de la barre de marque qu'il faut vous élancer. Pressez la gâchette du joystick et maintenez-là jusqu'à obtenir l'angle voulu. Le saut peut atteindre les dix mètres mais seul un entraînement intensif peut vous conduire à de tels scores. Pour les trois essais mis à votre disposition, toute la difficulté réside donc dans la précision de votre appel. Attention, prenez garde à ne pas « mordre » la ligne et à ne pas afficher un angle de saut trop élevé.
Même technique en ce qui concerne le saut en longueur. Pas de perche, il s'agit d'un saut dorsal du plus bel effet. Sprint puissant pour la prise d'élan, l'angle de départ est peut-être encore plus important que pour le saut en longueur. Le terrain est, dans cette épreuve, vu dans un profil plat, sans

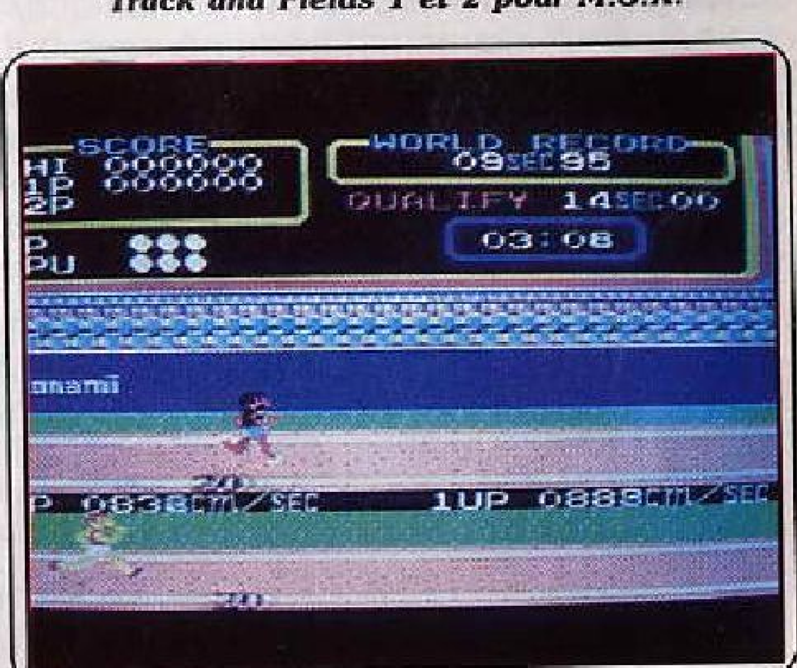
Les dieux du stade pour TO7 et MO5



perspective. L'épreuve n'en sera que plus ardue puisqu'il est alors difficile de juger de la « profondeur » de la barre ou du tapis...
Si l'animation ne présente rien de bien exceptionnel, il faut tout de même noter le réalisme du comportement des joueurs à la fin de chaque épreuve. En effet, tandis que le vainqueur salue la foule, le malheureux perdant pique une véritable crise de nerfs et frappe le sol des mains et des pieds. Une note d'humour bienvenue.



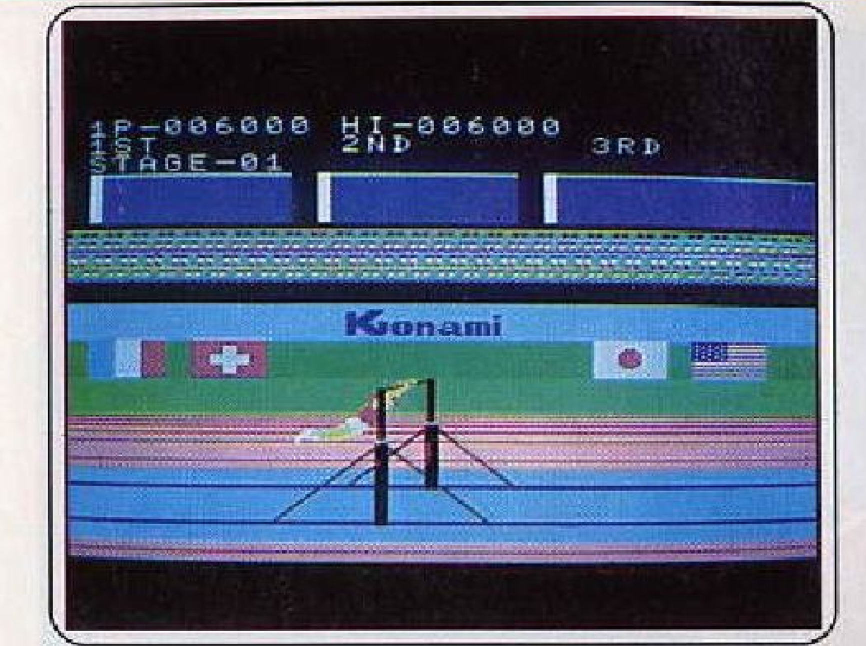
Track and Fields 1 et 2 pour M.S.X.



Track and Fields 1 et 2 : ces deux programmes recouvrent un ensemble de huit épreuves olympiques. Sur une présentation analogue à celle du logiciel *Hypersports*, le premier tableau vous permet de définir le nombre de joueurs (un ou deux) ainsi que le choix du maniement (joystick ou clavier). Vous voici maintenant prêt à affronter les dures lois du stade. Ici, c'est la compétition qui prime : les épreuves se déroulent dans un ordre défini et seule la qualification à chacune d'elles vous permet d'accéder à la totalité des sports présentés.
Track and Field 1 vous invite tout d'abord à courir le 100 mètres : par simples pressions gauches et droites du joystick, la foulée du joueur atteint bien vite son maximum. L'animation graphique, quelque peu saccadée, donne au participant une course des plus rigides... Maniement identique en ce qui concerne le 400 mètres : comme toujours, il s'agit ici de ménager son souffle et d'éviter la crampe fatidique ! Les deux épreuves de cette première cartouche laissent une place tout aussi importante à la course de vos champions. En effet, qu'il s'agisse du saut en longueur ou du lancer de marteau, la prise d'élan représente 50 % de la difficulté globale de l'épreuve. ▶

Huilez bien vos joysticks et remportez la médaille d'or

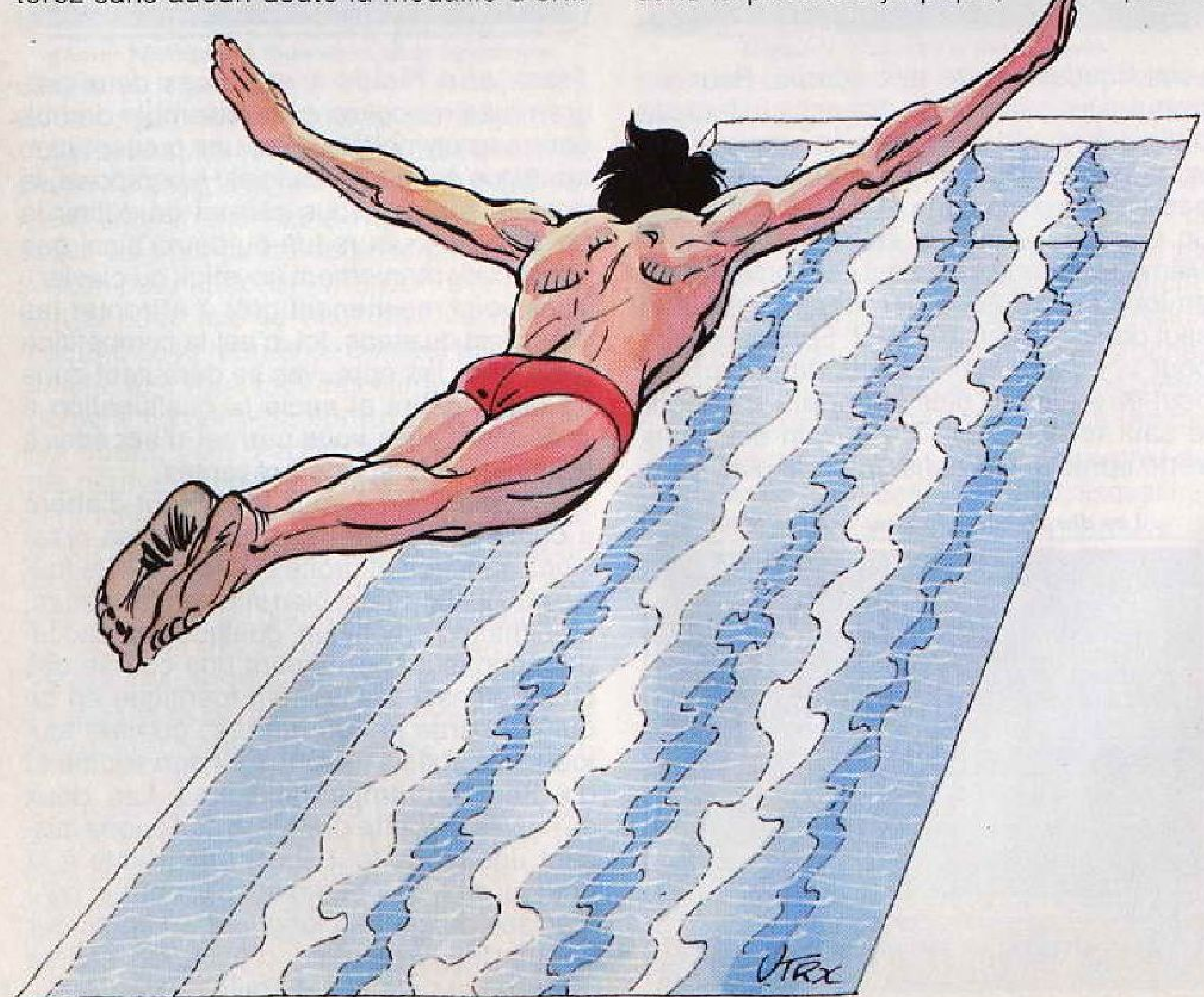
Pour le saut, tachez de ne pas « mordre » la ligne de marque... L'angle de votre appel dépend de la fréquence de pression sur la gâchette du joystick : les 45° sont bien entendu toujours aussi efficaces. Si le marteau tournoie déjà autour de vous, sachez que le principe de lancement répond aux mêmes nécessités que l'épreuve précédente. Il ne sera donc pas trop difficile, avec un peu d'habitude, de se qualifier dans cette dernière phase de jeu.
La cartouche *Track and Fields 2* propose pour sa part quatre nouvelles épreuves en stade : 110 mètres haies, lancer de javelot, saut en hauteur et 1 500 mètres. Les deux épreuves de course sont la réplique exacte du précédent programme. Pour l'épreuve d'endurance, n'oubliez jamais d'alterner la foulée tranquille et le sprint vengeur... c'est le seul moyen de ne pas arriver sur les genoux. Le 110 mètres haies manque quelque peu de réalisme notamment en ce qui concerne le passage des obstacles. La jambe levée a en effet souvent tendance à « traverser » la haie. Pour le lancer de javelot, l'angle de jet est de nouveau le seul point délicat de l'épreuve. Le saut en hauteur s'agrémente, quant à lui, d'un superbe passage dorsal du plus bel effet.
Si les qualités de ces deux programmes ne sont pas sensationnelles, la compétition qui s'y développe donne à l'ensemble une ambiance plus ludique que stratégique.
Huilez bien vos joysticks et vous remporterez sans aucun doute la médaille d'or...



Hyper Sport 1 et 2 pour M.S.X.



Hypersports 1 et 2 (pour M.S.X.) : nouvelle version de *Hypersports* pour *M.S.X*. Le programme est réparti ici sur deux cartouches. Si *Hypersports 2* reprend trois épreuves similaires aux versions *Spectrum* et *Commodore* (tir au pigeon, tir à l'arc et haltérophilie) le programme de *Hypersport 1* fait apparaître trois épreuves nouvelles. Même présentation graphique : vous voici dans la piscine olympique, prêt à vous lancer du haut du plongeoir. Si l'animation graphique n'est pas des meilleures, la durée du plongeon bat tous les records. Prise d'élan, rebond, la suite tient plus de l'acrobatie que de l'exploit physique. Les membres du jury sont fort sévères et il vous faudra prendre bien des risques pour obtenir un score honorable.
Retour au gymnase pour le trampoline et la barre fixe. Dans le dernier cas, prenez tout d'abord quelques tours d'élan puis tachez d'enchaîner le maximum de figures. Le maniement du joystick est sans surprise et ne laisse qu'une piètre place au réalisme de l'action. Pour réussir votre « sortie », il importe avant tout de retomber sur vos pieds. En cas d'insuccès, un « roulé-boulé » vous fera valser à l'autre bout du gymnase... On aurait de même attendu plus de réalisme pour l'épreuve trampoline. Ce dernier ne rebondit jamais à l'écran, et ce, quelque soit la virulence de vos sauts acrobatiques. Les figures proposées sont sensiblement identiques à celles du plongeon : extension, saut périlleux, etc.
Ces deux logiciels retracent donc à peu près l'ensemble des épreuves présentées dans la version *Spectrum*. L'animation y demeure fort simple et seules les mimiques de nos athlètes apportent un petit plus dans le domaine de la simulation sportive.



Hypersports : encore une dure journée de compétition en perspective ! Et ici pas question de laisser tomber un sport quitte à faire des prouesses au suivant. En effet, à chaque épreuve, vous devez réussir un score minimum pour avoir le droit de disputer l'épreuve suivante. Au fur et à mesure du jeu, il devient de plus en plus difficile de se qualifier et vous aurez bien du mérite si vous y parvenez dès le début.
Tout commence par la natation. Pour faire avancer votre nageur, faites alterner les mouvements droite-gauche du joystick le plus vite possible. Il vous faut aussi respirer de temps à autre en appuyant sur le bouton de tir et cela au moment où le programme le demande. Si vous le faites trop tôt, votre nageur s'arrête tranquillement pour respirer tout son saoul : si vous le faites trop tard, il s'arrête aussi mais par manque d'oxygène cette fois. La seconde épreuve est le tir au pigeon (amis écologistes, ne vous inquiétez-pas, ils sont d'argile !) Les cibles venant de droite ou de gauche doivent être tirées au moment où l'une de vos mires mobiles, qui les centrent automatiquement, est dessus. Si vous réussissez un sans faute, vous pouvez tenter la supercible sous les ovations de la foule en délire.
Passons maintenant au saut de cheval. Prenez votre élan en appuyant sur le bouton de tir. Dès que vous êtes sur le bord du tremplin, sautez sur le cheval d'arçon. Puis attendez que votre gymnaste soit en appui vertical sur les mains et libérez-le. Actionnez ensuite la manette le plus rapidement possible de droite à gauche pour lui faire effectuer des rotations en l'air. Au moment de la reprise au sol, veillez bien sûr à ce qu'il atterrisse sur ses pieds. Dans le cas contraire, il risque de rouler à terre un bon moment ou d'arriver sur la tête et de rebondir plusieurs fois. C'est certes très amusant mais votre score s'en ressent.
Cette épreuve demande une solide coordination et est assez difficile, comme les suivantes d'ailleurs. C'est maintenant l'épreuve du tir à l'arc. Après avoir sélectionné la vitesse de la cible mouvante, vous devez appuyer sur le bouton de tir pour lâcher la flèche et maintenir la pression jusqu'à ce que l'angle de départ avoisine cinq degrés. Bien entendu, il faut tenir compte du temps que met la flèche pour arriver sur la cible. Un vrai casse-tête qui nécessite un sérieux entraînement. Vous disposez heureusement de trois jeux de huit flèches. N'hésitez pas à sacrifier le premier pour vous régler. Pour le triple saut, vous courez en agitant la manette. Puis arrivé le plus près possible de la ligne de départ, appuyez sur le bouton de tir pour le faire sauter et ne le relâchez que lorsque l'angle de saut est égal à 45 degrés. Comme il y a trois sauts, vous devez bien évidemment effectuer cette manœuvre trois fois de suite, à intervalles rapprochés.
La dernière épreuve enfin est l'haltérophilie. Agitez le joystick pour donner de la



Hypersports pour Spectrum

force à votre concurrent et appuyez sur le bouton pour augmenter l'élévation. Si vous êtes parvenu à monter les haltères, surtout n'arrêtez pas d'actionner la manette tant que les trois juges n'ont pas donné leur accord.
Le bruitage est correct et les graphismes et l'animation de qualité (on voit même les moustaches de l'athlète bouger au gré du vent pendant la course qui précède le saut de cheval !) Ce logiciel, particulièrement difficile dans les épreuves finales est l'un des meilleurs pour le *Spectrum* car il dispose de possibilités étendues et demande une coordination remarquable et non un simple mouvement de poignet.

Decathlon (Activision) : âgé lui aussi de presque deux ans, le *Decathlon* d'Activision présente bien mieux que celui distribué par Ocean. Pour dix épreuves sportives analogues à son concurrent direct, ce logiciel marque un point quant à l'animation graphique des joueurs. En cérémonie d'ouverture, point de flamme olympique ou de lâcher de colombes. Deux athlètes parcourent côte à côte la piste principale du stade, nous laissant apprécier au passage les qualités graphiques du programme. Si sept des épreuves font appel à la course, qu'il s'agisse d'épreuves de distance ou de prise d'élan, il semble en effet primordial que la foulée de nos champions soit à la hauteur... C'est le cas pour *Decathlon*.
Le pas est souple, les bras balancent sans à-coup et le bruit des crampons qui frappent le sol n'a pas été oublié. Tandis que défilent, dans un scrolling classique, la piste et les gradins, le sommet de l'écran est réservé à la sélection des données du jeu : nombres de participants (1 à 4) mais surtout sélections des épreuves. Fort heureusement, on n'est ici nullement « obligé » de pratiquer d'entrée de jeu les dix épreuves prévues au programme. Pour un entraînement judicieux, choisissez plutôt l'option « one event » qui vous permettra d'approcher chaque sport de façon plus instructive. ▶

A vos marques, prêts... Envolez-vous vers la victoire

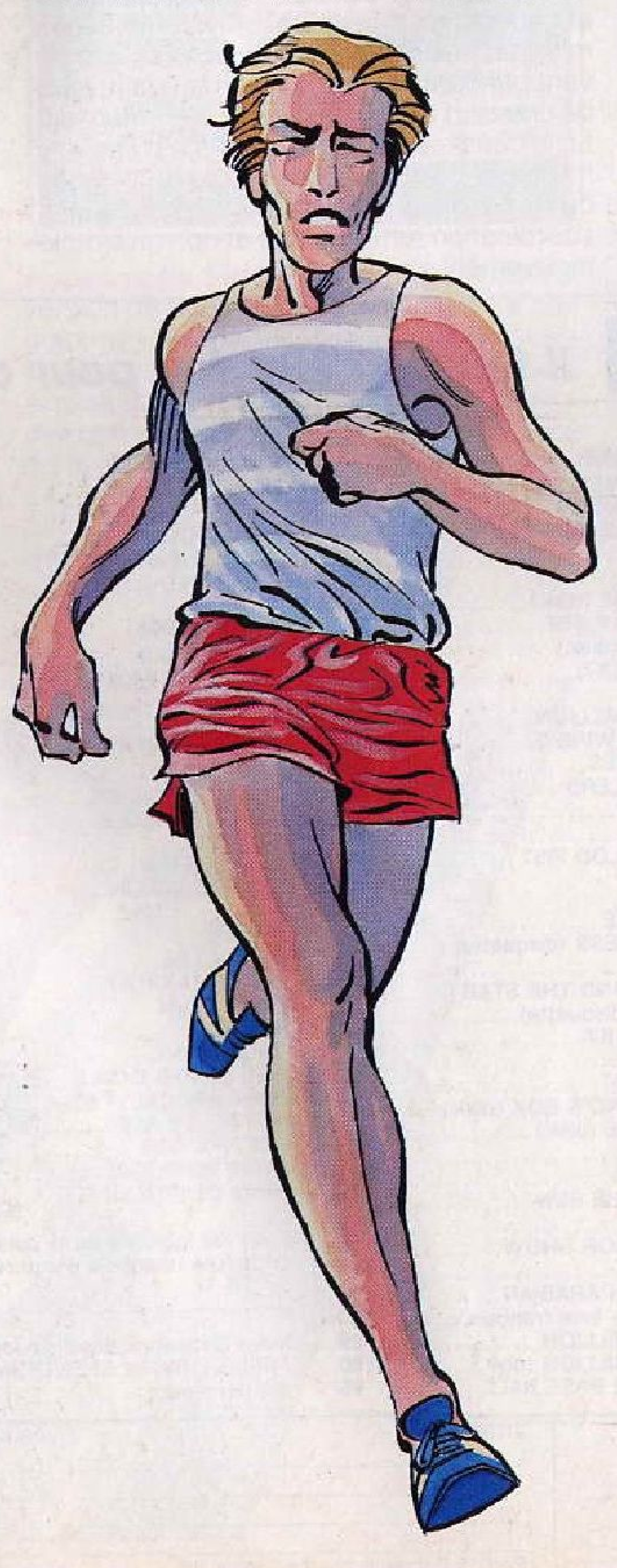
Les épreuves de course, tout d'abord, sont au nombre de quatre. 100 mètres, 110 mètres haies, 400 mètres et 1500 mètres. La première d'entre elles présente une double piste de sable rouge. Pas de starting-



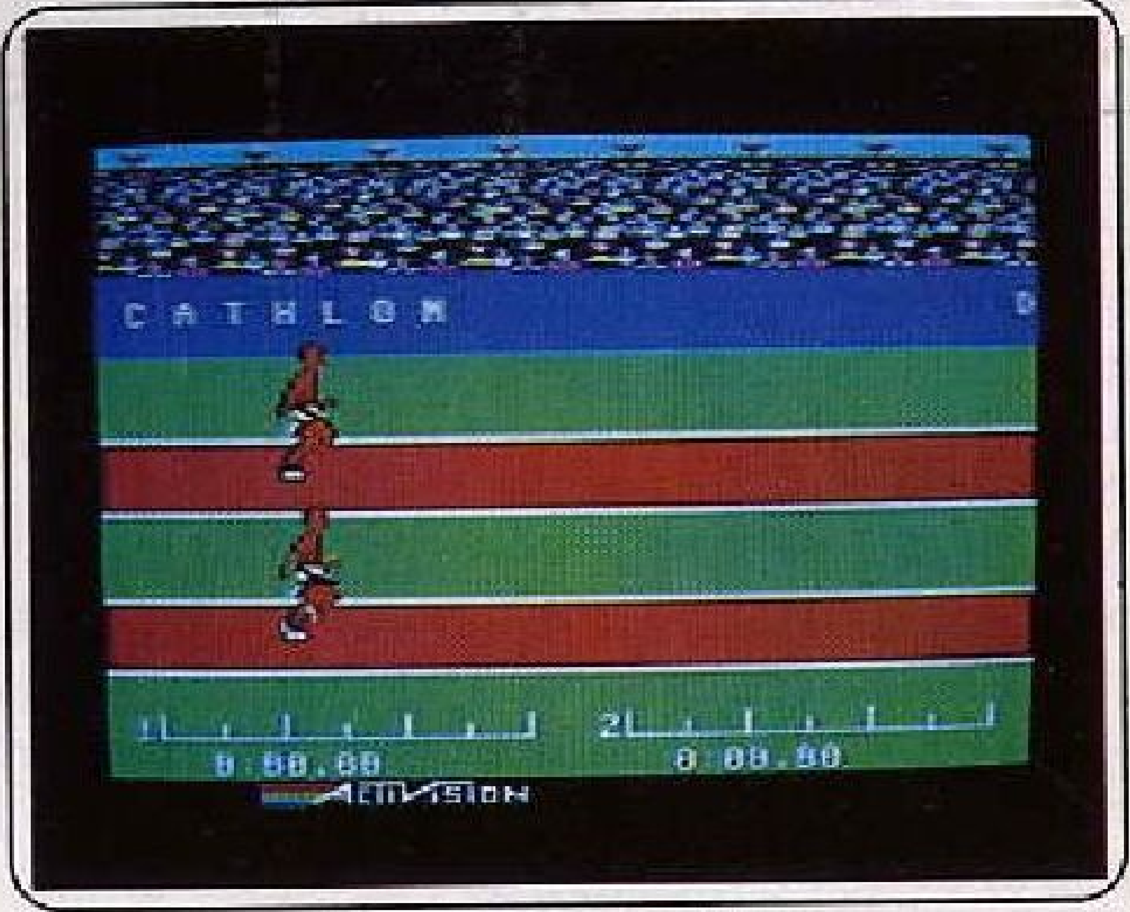
Decathlon pour C 64

block, les deux participants attendent le coup d'envoi comme suspendus sur un pied... Dès le signal, maniez votre joystick de gauche à droite le plus rapidement possible. Un indicateur de vitesse et votre chronomètre, situés à la base de l'écran, témoignent de votre effort. Si la foulée est superbe, le martèlement des chaussures sur la piste constitue le seul et unique bruitage. Pas d'acclamation de la part de la foule, ce n'est pas toujours bien encourageant. Il faudra créer vous-même l'ambiance pour donner plus de réalisme à l'affaire ! Le score est ici totalisé aux points et, pour ce qui est du jeu contre l'ordinateur, ce dernier reste bien longtemps le meilleur. Le saut de haies présente lui aussi les mêmes particularités de jeu. Départ analogue, votre course sera donc entrecoupée de pressions sur la gâchette du joystick à l'approche de chaque obstacle. Très bonne animation pour ce type de sauts. Le balancement de la jambe est réaliste au possible. Un seul petit défaut : pas de « faux-départ ». Il est même conseillé de « mouliner » avant le coup d'envoi afin de « préparer » votre énergie... Si ces deux épreuves sont relativement courtes et n'apportent rien d'extraordinaire dans le maniement du joystick, le 400 mètres et, surtout, le 1 500 mètres sont de véritables épreuves d'endurance. Graduée tous les 100 mètres, la piste semble vraiment interminable. Le jeu y gagne en réalisme puisqu'il vous faut, à présent, doser votre effort de façon judicieuse. Le jeu contre l'ordinateur sera ici des plus décevants. En effet, votre infatigable partenaire affiche pratiquement tout au long de la course une vitesse maximale, exploit insupportable aux humains que nous sommes. Par contre, pour le jeu à deux, le réalisme atteint son apogée : concentration, maîtrise de soi, à vous de démoraliser l'adversaire afin qu'il perde du terrain...

De la rapidité de votre course dépend aussi votre succès aux épreuves de saut. Saut en longueur, tout d'abord, où après une prise d'élan de 30 mètres, il suffit de presser au dernier moment la gâchette du joystick pour atteindre les six ou sept mètres. Attention à la ligne de marque ! Quelques centimètres trop en avant, et tout est à recommencer. La beauté du saut reste convaincante. On aurait cependant attendu un peu plus de réalisme quant à la chute dans le sable. Cette lacune est bien vite comblée par le saut en hauteur. Ici, pas de perche, il s'agit bien d'un « sauté sur le dos ». Même prise d'élan, la barre se situe à 1,2 mètre pour les premiers essais. Le mouvement est magnifique : une extension, torsion dorsale puis retombée sur le tapis mousse... un délice. Si la barre grimpe de 20 centimètres à chacun de vos succès, la prise d'élan prend peu à peu toute son importance. En effet, la distance d'appel doit être relative



à votre vitesse sans quoi vous heurtez la barre. Technique et tactique, à vous de voir... Même stratégie en ce qui concerne le saut à la perche, une épreuve des plus ardues pour ce décathlon. L'élan, tout d'abord, doit être particulièrement vigoureux. Une pression sur le bouton de tir abaisse votre perche qui vient se planter dans le sol. Mais encore faut-il savoir presser de nouveau la gâchette, et ce au bon moment. Dans ce cas, vous lâcherez la per-



Decathlon pour C 64

che et passerez dorsalement la barre, comme un véritable artiste.

Il intervient bien moins de stratégie dans les épreuves de lancers. Qu'il s'agisse du poids, du disque ou du javelot, votre succès dépend uniquement de la vigueur de votre élan. Le jeu en perd un peu d'intérêt, même si l'animation reste toujours correcte, tant pour le joueur que pour la trajectoire du projectile.

S'il ne peut en aucun cas rivaliser avec des logiciels plus récents et plus complets, le *Decathlon* d'Activision reste bien placé dans les rangs de la simulation sportive. Un logiciel qui vieillit plutôt bien.

Hes Games : le tableau de présentation de ce logiciel donne un aperçu des possibilités sportives qui vous sont offertes. De l'haltérophilie au tir à l'arc, sept épreuves vous permettent de tester vos capacités : endurance, force, précision. Seuls les athlètes « complets » auront droit à la médaille... Alors, que le meilleur gagne.

Sur le menu principal, définissez tout d'abord le nombre de joueurs ainsi que la couleur des différents maillots.

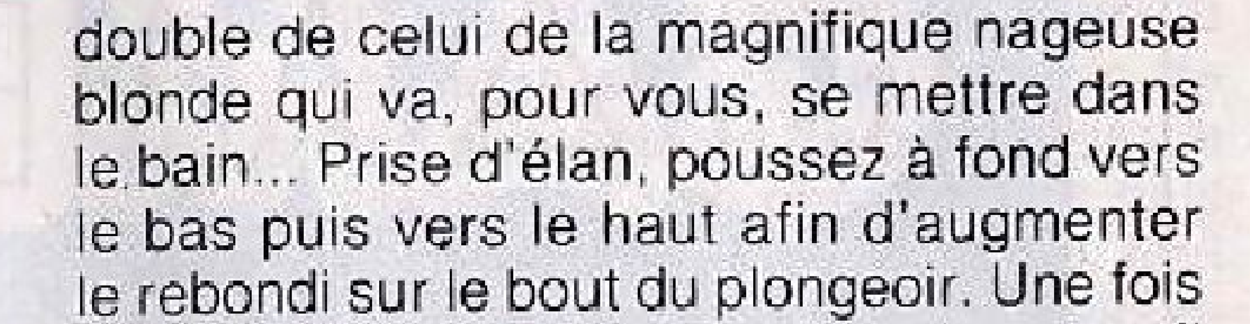
Les épreuves, commençons par le classique 100 mètres : sur la piste unique de ce grand stade, le pied bien calé sur les starting-blocks, attendez la fin du compte à rebours pour vous élancer. Pas de faux départ, vous n'avez que trois essais. Coup d'envoi...

Le joueur démarre dans un sprint puissant, avant même que vous n'ayez actionné le joystick ! En effet, *Hes Games* a la particularité d'animer lui-même le joueur. Rassurez-vous, vous aurez cependant votre rôle à tenir car, si vous n'aidez pas à la course, le score obtenu sera des plus minables (12 secondes pour le 100 mètres...) Le joystick bien en main, vous allez maintenant faire le maximum. Par pressions gauches et droites, tâchez de « mouliner » le plus vite ▶

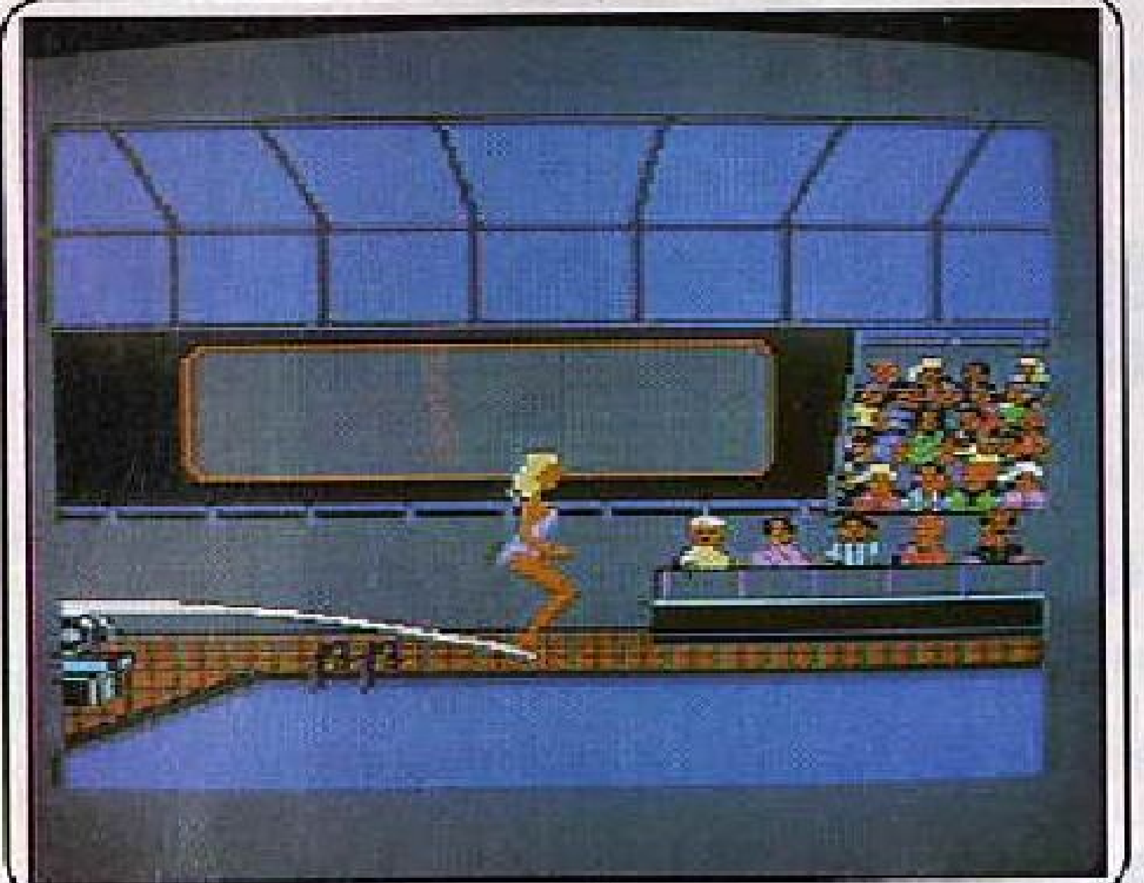
Concentration, puissance, exploit : la foule vous acclame

possible. Les applaudissements de la foule, ininterrompus quelque soit votre allure vous y encouragent vivement ! Même scénario en ce qui concerne le 110 mètres haies. Là aussi, l'ordinateur gère par lui-même la course et le saut. Les débutants feront même des scores inférieurs à la normale s'il font tomber toutes les barres.
Car, lorsque vous prenez en charge le maniement du joueur, sachez doser vos appels afin de ne pas tomber sur la haie. Celle-ci peut « plier » à votre passage mais sa chute n'est vraiment pas bien vue des membres du jury. L'animation de la course et du saut de haies est parfaite. Le mouvement, régulier et sans « coupures » donne à l'ensemble tout le réalisme nécessaire.
Vous voici maintenant bien échauffé. L'épreuve du saut en longueur réclame autant de concentration pour la prise d'élan





double de celui de la magnifique nageuse blonde qui va, pour vous, se mettre dans le bain... Prise d'élan, poussez à fond vers le bas puis vers le haut afin d'augmenter le rebondi sur le bout du plongeoir. Une fois dans les airs, il ne tient qu'à vous de tournoyer ou de virevolter pour enfin entrer dans l'eau le plus « finement » possible. De la « pin-up » au « tas de muscles », le passage n'est pas toujours agréable... Mais, il s'agit maintenant d'haltérophilie, un sport où la grâce laisse place aux biceps ! De 25 à 300 kilos, bienvenue aux gros bras. En trois temps, trois mouvements : le premier pour hisser les haltères au niveau des épaules, le second pour le « resserrage » des avant-bras, le troisième enfin pour l'extension finale.
Si cette épreuve est servie par un graphisme superbe, le réalisme de l'animation n'en n'est pas pour autant atténué. Les mouvements de l'athlète simulent parfaitement l'effort. Si les haltères retombent au sol et si notre malheureux « monsieur muscle » laisse pendre ses moustaches de dépit ou d'amertume, sachez qu'il est inutile d'alourdir vos joysticks. De l'autre côté de l'ordinateur, c'est une épreuve de finesse



Hes Games pour C 64

Hes Games pour C 64



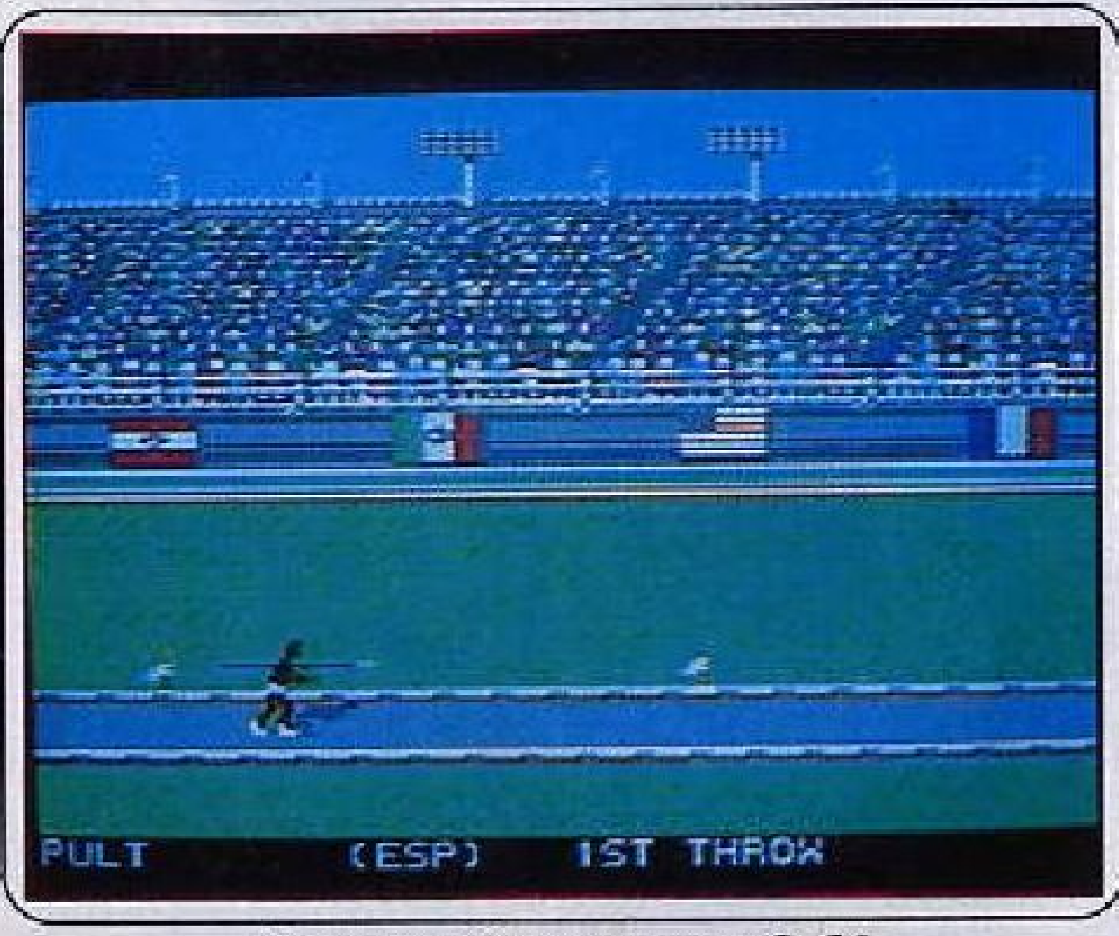
Hes Games pour C 64

que pour le saut en lui-même. La disposition de la piste est judicieuse : elle s'étend sur le terrain, vue de trois quart, ce qui permet de visualiser le saut dans un gros plan des plus efficaces. Après avoir pressé la gâchette du joystick au niveau de la limite de marque, il est nécessaire de pousser le manche vers l'avant afin d'augmenter la portée de votre effort. Prenez garde, de même, à ne pas retomber en arrière, ce qui diminuerait votre score de quelques bons cinquante centimètres.
L'enthousiasme de la foule en délire est un réel plaisir. Les champions victorieux lèvent les bras et se fendent d'un large sourire avant de rejoindre la piste de tir à l'arc. Concentration maximale, doigté et précision, c'est là sans aucun doute la phase la plus délicate du programme. D'une traction arrière du joystick, la flèche se place et la corde se tend. Il s'agit ensuite de viser l'une des quatre cibles (plus ou moins éloignées) dans le viseur de votre arme. L'arc est bien lourd et le vent qui souffle maintenant sur le champ de tir rend la tâche particulièrement ardue. Il faut de même tenir compte de la direction et de l'intensité du vent pour corriger, à la visée, la précision du tir. Côté animation, tout est parfait. La flèche fend l'air et vient percuter la cible avec beaucoup de réalisme. Trois tirs sur chacune des quatre cibles : de quoi vous métamorphoser en un Robin des Bois des temps modernes.
L'épreuve suivante se déroule dans la piscine olympique. Vous l'avez deviné, il s'agit du plongeon artistique. Cocktail réussi de force et de souplesse, il s'agit comme toujours de ne pas éclabousser les membres du jury. Après avoir défini le type de plongeons à effectuer (avant, arrière, retourné...), choisissez le coefficient de difficulté de votre futur exploit. Cette dernière manœuvre permet de multiplier son score de façon intéressante, en cas de succès bien entendu ! Le charme de l'épreuve se et de synchronisation, ou la tête sert bien plus que les épaules. Pour ces deux séries d'épreuves épuisantes (levée directe ou épaulée) à pratiquer en fin de jeu de préférence, sachez rester modeste. Il vaut mieux lever 25 kilos que s'en prendre dix fois plus sur les orteils... Qu'on se le dise !

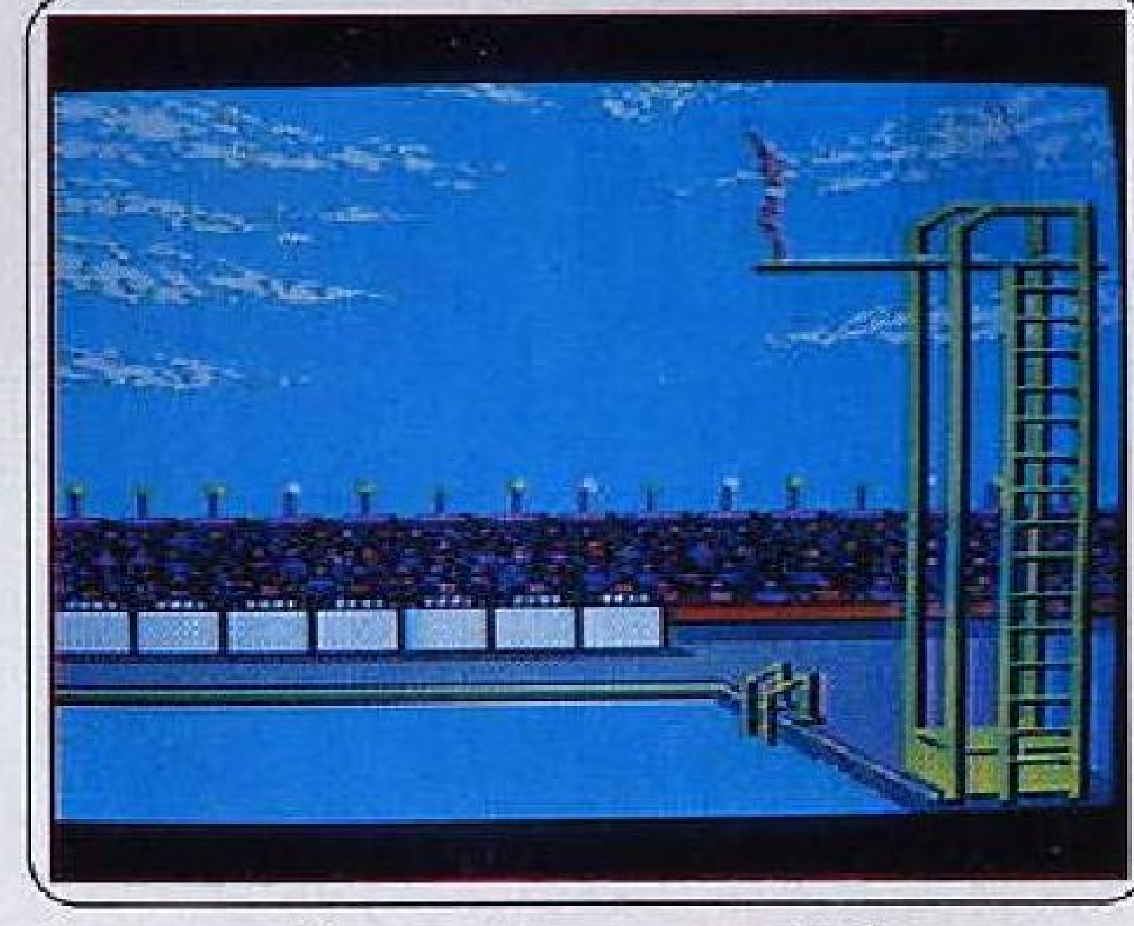
Summer Games : lorsque *Summer Games* a fait son apparition sur les écrans français, il y a déjà presque deux ans, il a suscité chez tous un vif élan d'admiration. Graphisme, animation, choix des épreuves, ce logiciel surpassait aisément tous ces concurrents et se plaçait en tête des simulations sportives. Jamais dépassé, juste complété par *Summer Games II*, ce programme reste d'un grand intérêt en ce qui concerne les sports proposés.
Après la cérémonie d'ouverture, bien connue de tous les musclés de la micro (cf : *Summer Games II*), *Summer Games* vous invite à participer à huit épreuves olympi-

Place aux biceps... Après la souplesse, la force et l'endurance !

ques. La qualité du programme vient sans aucun doute de la richesse des techniques utilisées et des qualités que réclame un tel logiciel. Ainsi, chaque sport a sa particularité, tant en ce qui concerne le maniement du joystick que sur la présentation graphique de l'épreuve.
Fini les 100 mètres, 110 mètres haies, 400 mètres, 1 500 mètres,... qui, sous couvert de présenter quatre phases de jeu différentes, n'offrent qu'une répétition lassante du même mouvement de joystick. Ici, tout est pesé, structuré : du stade à la piscine, du tir à l'assiette au gymnase, les huit épreuves existent bel et bien, faisant appel à toutes vos qualités.
Sous les acclamations d'une foule enthousiaste, vous avez défini, ainsi que vos sept partenaires, les couleurs sous lesquelles vous allez courir. Les deux pistes du stade s'étendent sur l'écran. C'est l'épreuve du 100 mètres qui va commencer. A vos marques... Vous connaissez la suite ! Dans une animation graphique réussie, le sprint des deux adversaires se commande au joystick. Départ à la gâchette, la foulée doit être rythmée, bien régulière. Inutile de casser votre joystick, il est plus judicieux de bien observer les pas de votre athlète et de manier le manche en accord avec ceux-ci. Le but de cette technique est de développer une stratégie dans la course où n'intervienne pas uniquement la rapidité. Notons de même que le faux départ est sanctionné par la perte d'un essai.
Plus collectif, le quatre fois 400 mètres relais s'appuie sur le même raisonnement. Le passage du « bâton » doit être précis. C'est généralement la mauvaise synchronisation des deux équipiers qui engendre la plus grande perte de temps. Dans le cas où vous joueriez seul, l'ordinateur va mettre à votre disposition son propre athlète. Il n'est pas imbattable, rassurez-vous, et il encourage votre effort, plus en fait qu'il ne pose de problème. Ces deux épreuves ont leur équivalence dans le domaine de la nage. 100 mètres nage libre ou relais, vous voici sur le plongeoir de cette piscine olympique. Même compte à rebours, le départ doit être très précis. Si le maniement des joysticks est identique sur terre et dans l'eau, sa précision est peut-être plus importante encore pour la nage car elle gère tout à la fois l'entrée des bras dans l'eau et leur poussée. Le crawl puissant des athlètes est d'un réalisme captivant. Les « demi-tours plongés » en fin de largeur sont superbes. Pour le relais, la même synchronisation est nécessaire entre les différents joueurs. Ce sera, sans aucun doute, le point le plus délicat



Summer Games pour C 64

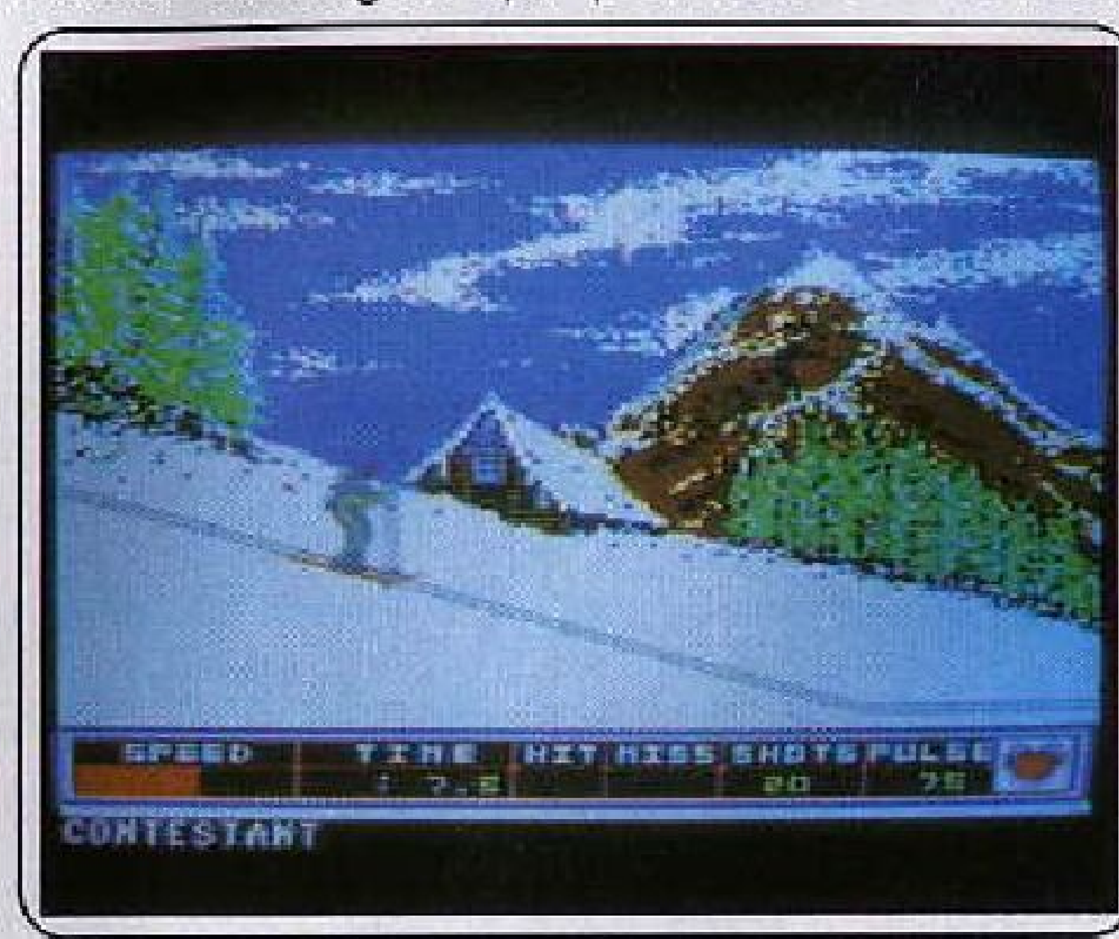

Summer Games pour C 64

de votre compétition. Retour au gymnase avec l'épreuve du saut de cheval. La ravissante demoiselle qui va concourir pour vous vient s'échauffer. Concentration, une pression sur la gâchette donne le départ.
Deuxième pression pour sauter sur le tremplin, les mains se posent sur le cheval... Le reste est une question d'équilibre ! Première technique de base, maintenez, après le saut, le joystick en arrière. Le style est classique, mais, au moins, vous retomberez sur vos deux jambes... et serez noté environ cinq points (ce qui n'est pas si mal !). Pour les adeptes de la haute voltige, le saut retourné s'obtient par une pression droite ou gauche du joystick juste après la prise d'élan. Nous voici déjà à six points... Pour le reste, à vous de voir ! L'équilibre de la demoiselle est servi avec réalisme. Ce n'est jamais le hasard qui régit vos chutes et, après un entraînement intensif, vous ▸

Passez d'un sport à un autre avec la rage de vaincre

serez vite à même d'effectuer de véritables prouesses ! Prouesses aussi, sur le stade avec le saut à la perche.
Après avoir défini la hauteur de saut pour votre premier essai (de 4 à 6,2 mètres) et votre prise de perche (en bout, médium ou rapproché), pressez la gâchette du joystick. La prise d'élan est automatique : le reste des opérations demande en revanche une grande précision de maniement. Le saut se décompose ainsi en trois phases : abaissement de la perche, extension puis lâcher de la perche. Ces trois manœuvres se commandent respectivement par une traction arrière du joystick, une poussée avant puis une pression sur le bouton de tir. L'enchaînement peut paraître simple, il n'en est rien en réalité. Le positionnement de la perche au sol nécessite bien des essais, le maniement du joueur dans les airs dépend bien entendu de votre prise d'appel et de la hauteur de la barre transversale. Cette épreuve fait preuve d'un grand réalisme : la perche ploie sous l'effort, la chute de l'athlète sur le tapis est une véritable œuvre d'art !
Précision et réflexe plutôt que simple effort physique, le « tir à l'assiette » se déroule en dehors du stade (sécurité oblige !) Vu de l'arrière, le champ de tir contient un demi-arc de cercle de huit postes de tir. Sur l'écran, le curseur de votre arme se déplace à l'aide du joystick. Le fusil est bien lourd, aussi sera-t-il fort difficile de régulariser son maniement, de préciser votre tir. Pour chaque poste, deux à trois séries d'assiettes lancées : lorsqu'une seule assiette est projetée, il est difficile de l'atteindre. Mais quand le jet est de deux assiettes, cela devient réellement une prouesse d'agilité et de concentration. Bien entendu, vous n'avez droit qu'à une seule cartouche par projectile et ceux-ci débouchent parfois simultanément des deux côtés de l'écran. Sur un total de vingt-cinq assiettes, un score de quinze sera déjà fort appréciable...
Si l'éclatement des assiettes touchées est réaliste, les éclaboussures occasionnées par vos superbes plongeons ne le sont pas moins. Retour à la piscine pour cette dernière épreuve olympique : un plongeoir, un jury de sept personnes... Vous avez le choix entre quatre plongeons différents : face, arrière, retourné ou inversé, à vous de définir ensuite votre mouvement dans les airs. Les quatre positions de base du joystick permettent quatre positions de jambes et de bras qui vont de l'extension complète au regroupement maximum. Si l'harmonie de votre saut a son importance, il importe surtout de ne pas éclabousser les membres du jury ! Tâchez de rentrer dans l'eau le plus « finement » possible. Pas de « bombe », pas de « plat », seule l'extension finale, pour peu qu'elle soit bien maîtrisée, déclenchera les applaudissements de la foule. Et si votre succès fait l'unanimité, peut-être entendrez-vous l'hymme national de votre pays, suprême remerciement après tant d'efforts.

Winter Games: après les jeux d'été, voici les jeux d'hiver. Si la flamme olympique brûle de nouveau au centre du stade, les monts enneigés qui pointent à l'horizon vous invitent à participer à sept nouvelles épreuves. C'est au Canada que se déroulent ces nouveaux Jeux Olympiques. Le stade est couvert de neige, les huit participants ne vont pas tarder à se réchauffer... Le menu général de cette nouvelle production Epyx est identique à celui de *Summer Games*. Outre la compétition d'un ou plusieurs sports, l'option « practice » vous permettra d'adapter votre adresse et votre stratégie à tous ces jeux d'hiver.



Winter Games pour C 64



Winter Games pour C 64



Première série d'épreuves, le patinage sur glace. Qu'il soit artistique ou purement sportif, il tient une place importante dans le déroulement du programme. En effet, trois épreuves font appel à vos dons de patineur : les deux premières se déroulent sur une patinoire géante.
Pour créer votre propre chorégraphie, le joystick commande neuf instructions de figures qui seront tout d'abord fort difficiles à contrôler. Deux options sont au programme : figures imposées et mouvements libres. Dans le premier cas, il vous faut enchaîner sept mouvements dans l'ordre qui vous semble le meilleur. Mais gare aux chutes ! Si le graphisme est d'une qualité remarquable, le réalisme de l'animation ne doit pas faire oublier les risques de faux pas. Sur une musique appropriée, l'enchaînement des diverses passes ne s'avère pas toujours judicieux. Les arbitres sont parfois sévères, la foule toujours enthousiaste. Si cette épreuve ne dure qu'une minute, vous bénéficiez de deux fois plus de temps pour votre enchaînement libre. Tandis que le mouvement de base (patinage classique) est automatique, à vous de contrôler vos sauts périlleux, vos extensions ou pirouettes. Le système de notation de ces deux épreuves est particulièrement complexe. Les passes rapportent de deux à cinq points, les chutes ou pertes d'équilibre rabaissent du même nombre de points votre score final. Aussi faut-il savoir user de simplicité plutôt que d'agrémenter chaque figure d'un « quatre fers en l'air » ! Pour ceux qui préfèrent la vitesse, *Winter Games* propose bien entendu une épreuve de patinage sur piste. Pour atteindre la vitesse maximale de 30 miles/heure, il vous faut manier vos patins de façon rythmée. Le corps penché à l'extrême, la tête pointée vers l'avant, le pas de course est ici très bien rendu. Un petit regret, la taille res- ▶

Les jeux olympiques se succèdent, gare au surmenage

treinte des joueurs pose parfois problème en ce qui concerne le maniement du joystick. Mettez vos lunettes, un coup à gauche, un coup à droite, il faut savoir rester en phase. Côté bruitage, rien à redire, l'ambiance brise la glace. L'animation est bien rendue et les mouvements sont souples et réalistes.

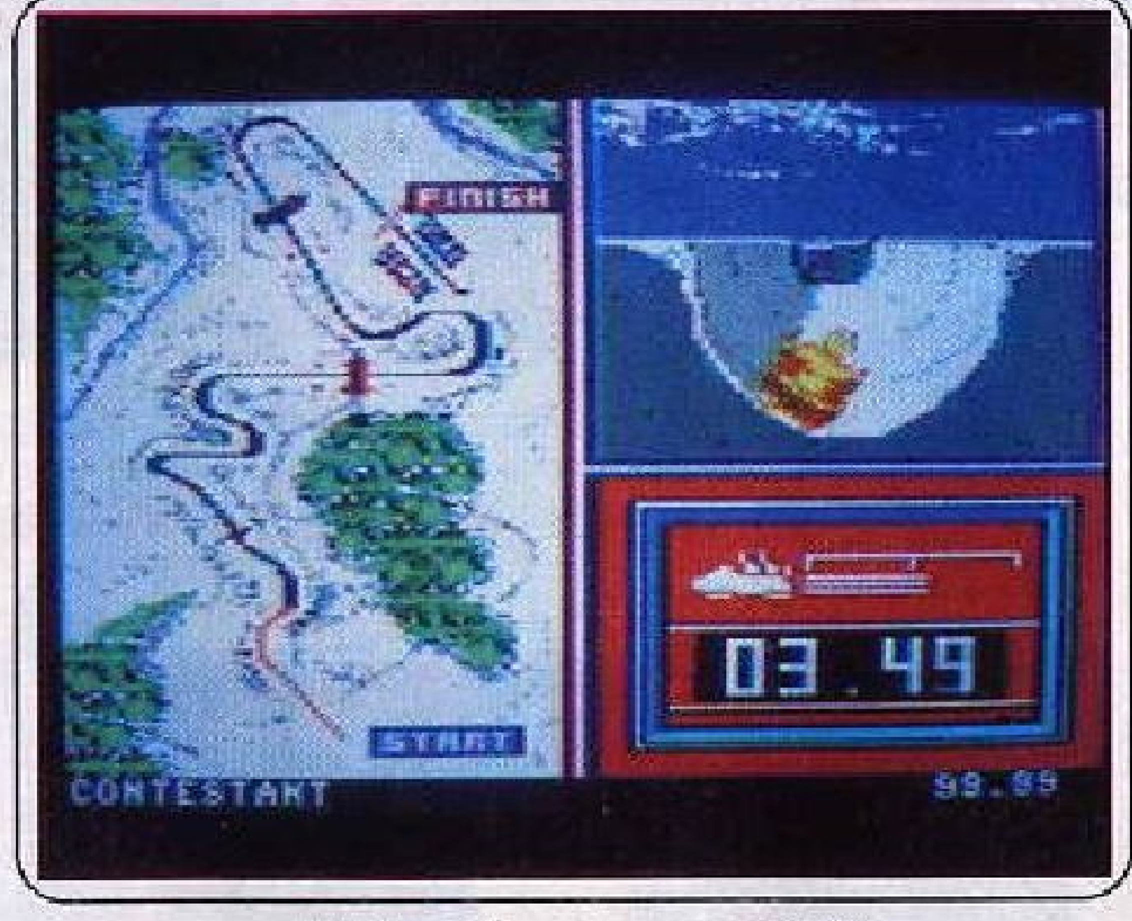
Réalistes aussi, les épreuves de ski sont ici essentiellement axées sur le saut. Pour les acharnés de performances, venez donc vous lancer du haut de ce tremplin. Deux pages écrans sont ici proposées : la première représente la piste de départ : Sur une musique quelque peu angoissante, il vous faut maintenant vous lancer. Une pression sur le joystick, vous voici déjà à pleine vitesse. A la sortie du tremplin, pressez de nouveau la gâchette et rabattez vos bras le long du corps. La deuxième page écran montre une vue de la surface d'arrivée. Une petite fenêtre donne, en gros plan, la position exacte de votre skieur dans les airs. Les quatre mouvements de base du joystick régissent en fait votre équilibre tout au long du saut. Equilibre du corps, posi-



Winter Games pour C 64

tion du ski, l'atterrissage n'est pas toujours sans douleur... Si le graphisme est sublime, félicitons de même les créateurs pour le réalisme des positions et... l'humour des chutes. Mais, si l'on veut rire, c'est sans aucun doute le ski acrobatique qui fatiguera le plus vos zygomatiques. Pour un tremplin de quelques mètres seulement, vos sauts n'en seront pas moins périlleux. Six possibilités de figures des plus ardues, grand écart, saut périlleux avant ou arrière, etc. De quoi surprendre la foule venue nombreuse pour vous acclamer.

Epreuve d'une étonnante vivacité, le saut acrobatique s'agrémente d'un bruitage varié et toujours plein d'humour. Le jury, bien moins sévère qu'à l'ordinaire sera plus séduit par votre goût du risque que par le sérieux de vos prestations... Une épreuve à ne pas manquer ! Au cœur de la montagne, le ski alpin vient de laisser la place aux peaux de phoques. Ski de fond et endurance, les professionnels du hors piste vont



Winter Games pour C 64

s'en donner à cœur joie. Un torrent, un pont de bois, des sapins enneigés et le doux bruit des chutes d'eau, voici de quoi oublier le stress du grand stade.

Dans un graphisme proche du dessin animé, vous voici chaussé de skis et armé d'un fusil. Cette épreuve est en effet quelque peu particulière puisqu'elle associe le ski de fond au tir sur cible. Le maniement du skieur dépend du relief, sur terrain plat ou en côte, il faudra faire travailler vos jambes, pour les descentes, poussez sur vos bâtons. Mais gare au surmenage. Votre cœur bat à tout rompre (un indicateur vous donne votre pouls), il ne faut pas vous épuiser outre mesure. Bien que l'animation soit particulièrement soignée, il est à regretter que la « piste » à parcourir soit si courte. Il s'agit en fait d'un simple parcours qui ne couvre que trois tableaux.

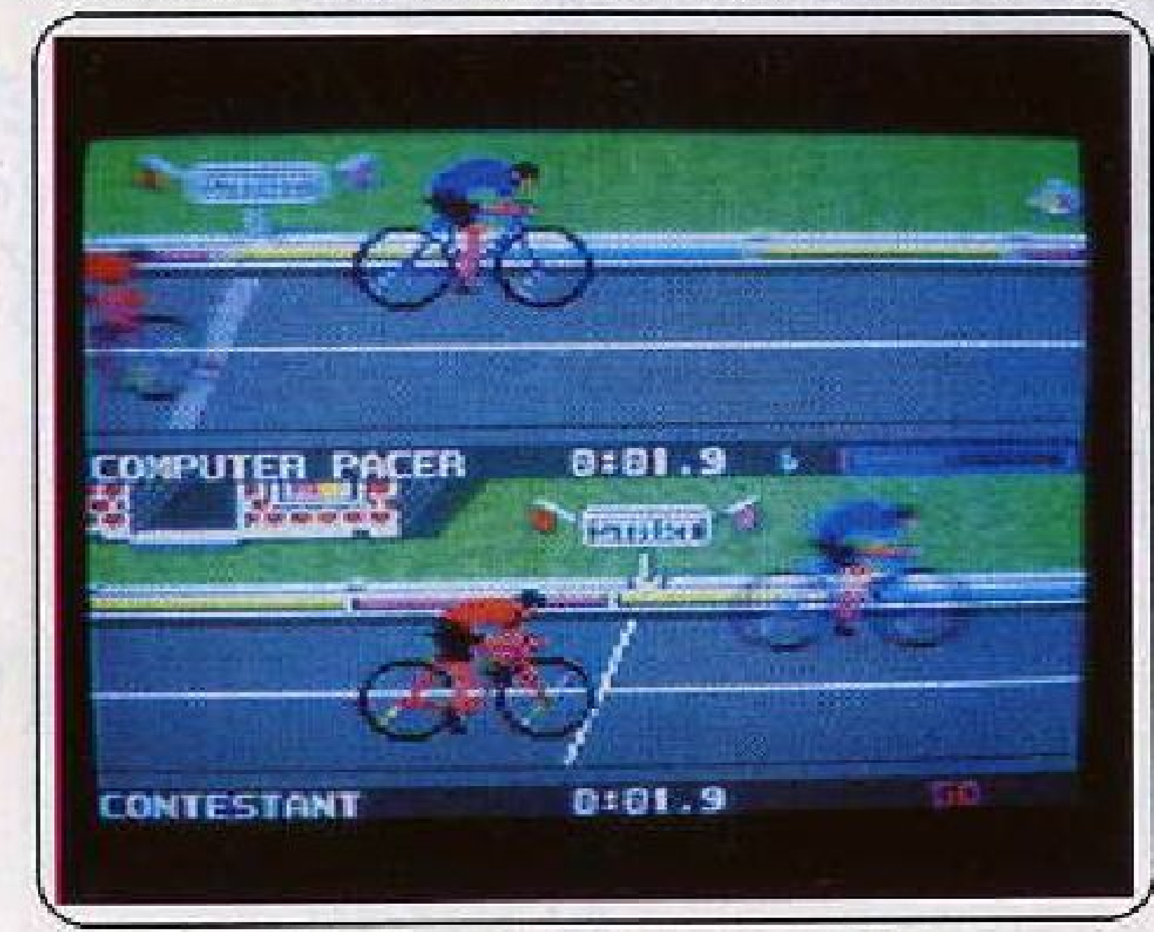
L'épreuve de tir consiste à « descendre » cinq « targets » au milieu de vos périples. La précision de votre visée dépend naturellement de votre état de fatigue...

Pour clore ces jeux d'hiver, il eut été dommage de ne pas parler du « bobsleigh », ce traîneau d'enfer qui vous emmène à une vitesse prodigieuse sur les pistes sinueuses du Canada. Ici, l'écran est partagé en trois fenêtres. Sur la gauche, une vue aérienne ▸

Sports d'hiver, sports d'été, les épreuves s'enchaînent

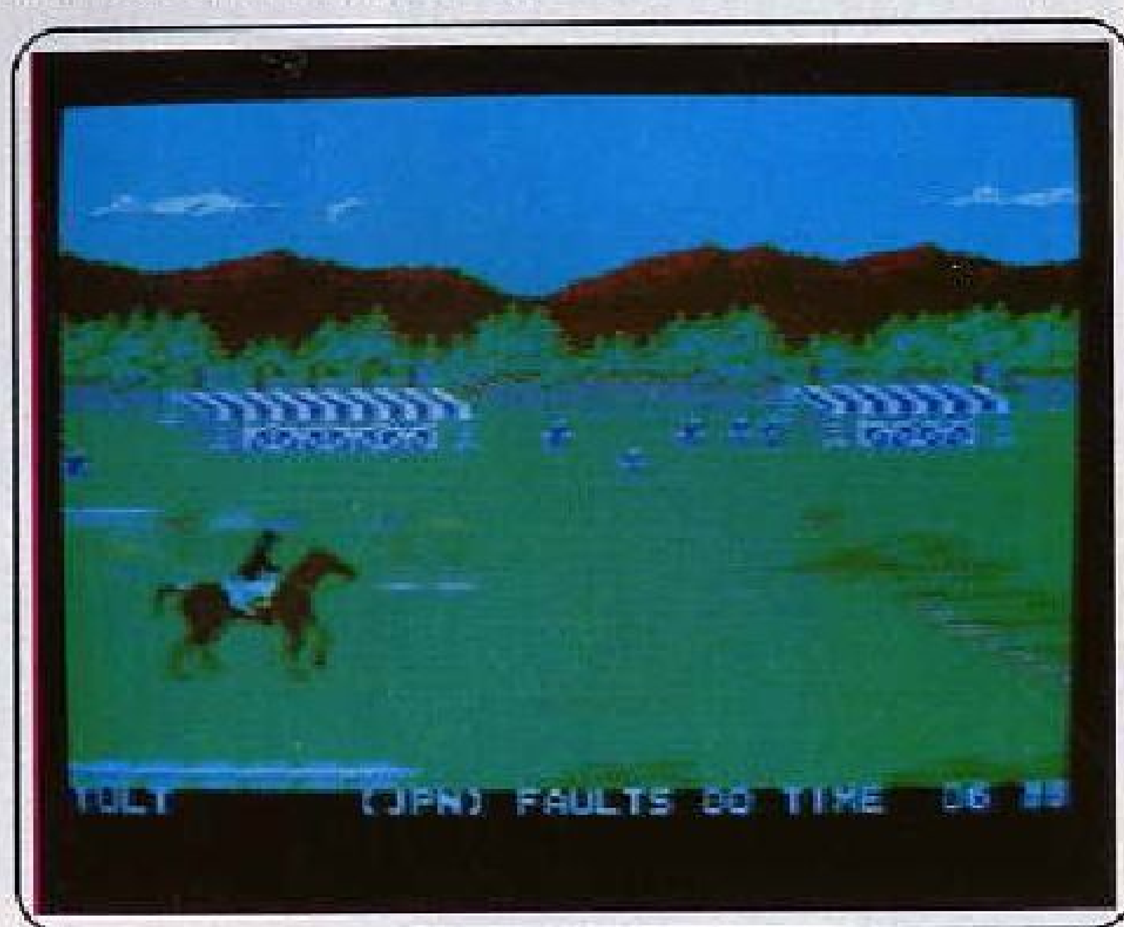
vous permet de visionner la piste qu'il vous faut parcourir. Une dizaine de virages, de grandes et belles lignes droites le tout au travers d'une piste complètement gelée. Mais c'est sur la droite de l'écran que va se concrétiser votre sport préféré. Le traîneau est vu de dos. La piste, « encastrée » d'un mètre au moins dans le sol défile déjà à pleine vitesse. Tout se passerait fort bien s'il n'y avait cette terrible force centrifuge qui risque à tout moment de renverser votre véhicule. Le maniement, au joystick, est fort simple : direction gauche et droite, votre engin n'a pas de frein. A vous de négocier les virages en anticipant sur la déportation extérieure dans les courbes relevées. Une véritable partie de plaisir que cette descente vertigineuse ; le graphisme trimendisionnel rappelle la course automobile, le bruitage rend à merveille les crissements des patins sur la glace, de quoi dégeler les moins audacieux. Il fallait bien ça pour finir en beauté vos sports d'hiver...

Summer Games II : Un nouveau *Tilt* d'or pour Epyx ! Après *Summer Games I*, voici huit nouvelles épreuves servies comme toujours par un graphisme des plus soignés. Adresse, persévérance et courage, trois qualités indispensables aux Jeux Olympiques. Un réalisme surprenant, une variété de techniques et stratégies qui laisseront pantois les plus audacieux. Bref, un « best » de tout premier ordre.
Les huit épreuves de ce logiciel apportent un nouveau souffle dans le domaine de la simulation sportive. Tandis que la majorité des programmes proposaient jusque là un minimum de trois épreuves de course, toutes basées sur le même principe de maniement, la priorité est ici donnée aux épreuves plus subtiles, plus adaptées aux qualités graphiques qu'autorise la micro-informatique actuelle. *Summer Games II* s'étend sur deux faces de disquette : le menu général propose trois possibilités de jeu : ensemble des épreuves, entraînement



Summer Games II pour C 64

à un sport particulier ou compétition dans cette même discipline. Les huit joueurs autorisés vont donc tout à loisir tester leurs capacités et définir leur préférence avant de fouler le sol sacré des jeux olympiques. Question graphismes, rien à redire. La cérémonie d'ouverture est identique à celle de *Summer Games I*, c'est-à-dire superbe. Il en va de même pour la clôture des jeux. Mais, tout n'est pas encore fini, la foule a déjà envahi le stade, les différents hymnes nationaux accueillent chaque participant, et l'ambiance, dans les gradins, est plus que chaude... Réalisme et précision, deux qualités essentielles qui sont regroupées notamment dans le lancement du javelot et l'équitation. Pour le lancer du javelot, le graphisme atteint son apogée. Sur la piste d'élan, l'athlète assouplit ses jambes, se concentre aux maximum. Une pression sur le joystick, il prend son élan. Puis sa course s'accélère, sa foulée est toute professionnelle. Mais attention, il faut dès maintenant penser à l'angle de votre tir. L'amorce du lancer se fait par une pression gauche du manche. C'est cette pression, plus ou moins longue qui va décider de la portée du javelot. Le meilleur angle de tir est, bien entendu, de 45° mais son obtention n'est pas évidente. La trajec-



Summer Games pour C 64

toire est bien animée. Le terrain, gradué tous les dix mètres, défile par scrolling tout au long du jet. Réalisme surprenant aussi en ce qui concerne l'épreuve équestre. Le saut d'obstacles est peut-être l'épreuve la plus ardue puisqu'elle allie adresse et... beauté ! Dès que votre monture est au galop, poussez le joystick à droite pour amorcer le saut, à gauche pour amortir la retombée sur le terrain. Si votre cheval refuse l'obstacle, ce sera sans aucun doute de votre faute et le « demi-tour » n'est guère apprécié des membres du jury...
Les deux épreuves de sauts présentées dans *Summer Games II* sont le triple saut et le saut en hauteur. Tout deux sont forts difficiles à manier. Il s'agit en fait d'enchaîner au bon moment diverses manœuvres qui seules permettront d'aboutir. Le triple ▶

Un kayak, une paire de rames et des rapides, tenez bon.

saut compte ainsi quatre actions différentes après la prise d'élan. Ici, tout se passe très vite et c'est plus l'habitude que l'adresse qui vous mènera à la victoire. En ce qui concerne le saut en hauteur, il s'agit



Summer Games II pour C 64

d'un saut dorsal dont l'effet est des plus jolis à regarder. Distance d'appel, impulsion et rotation dans l'air demandent une maîtrise parfaite, une concentration des plus poussées. Mais si vous préférez l'effort de longue haleine, essayez-vous sans tarder à l'épreuve de course-canoé ou course cycliste. La précision du maniement des joysticks consiste ici à conserver un rythme soutenu, toujours en accord avec votre personnage. Par exemple, pour l'épreuve à bicyclette, le joystick doit effectuer une rotation simultanée à celle des pédales de votre vélo. Tout manque de synchronisation entraîne nécessairement l'arrêt de la machine et la perte de précieuses secondes. Le canoé se contrôle de la même façon. Tractions gauches et droites, les rames fendent l'eau en mesure. A vous de garder le tempo ! Ces épreuves font, bien entendu, apparaître à l'écran deux concurrents. Mais afin de conserver sur le même tableau ces deux joueurs, le retard ou l'avance de l'un d'eux ne se voit pas clairement et ne représente pas un véritable décalage à l'écran. Fort heureusement, toutes les pistes sont étalonnées : la compétition n'en est que plus tumultueuse.

L'épreuve qui vous oppose le plus directement à votre adversaire est l'escrime. Un grand coup de chapeau pour le graphisme de cette phase de *Summer Games II*. Sur la piste, nos deux concurrents se saluent brièvement puis c'est le premier assaut. Les bottes claquent le sol, la démarche des



Summer Games II pour C 64

escrimeurs et les moulinets de fleurets sont des plus agréables. Vous avez à votre disposition quatre possibilités de mouvements et quatre d'attaque ou de parade. C'est sur un compteur électronique que vont s'afficher vos points ou vos sanctions. Faute de frappe ou manque de courage (limite du terrain !) le réalisme est là encore au rendez-vous. Pour clore cet extraordinaire cocktail d'épreuves, *Summer Gammes II* marque encore un point avec l'option kayak. Si vous avez fait preuve jusque là de courage ou d'adresse, rien ne vaut cet ultime test pour départager les meilleurs concurrents. Un kayak, une paire de rames et... des rapides, voici de quoi user à l'extrême vos pauvres joysticks ! Pour passer les quinze bouées qui parsèment cette rivière, vous devez mener votre embarcation en vous servant au maximum du courant. Ce dernier est signalé par les remous qu'il provoque à la surface de l'eau et s'il vous propulse parfois dans la bonne direction, il n'est le plus souvent guère facile à dompter. Une épreuve épuisante que cette partie de kayak adaptée avec brio dans un graphisme convaincant.

Nous n'hésitons pas, en conclusion, à insister de nouveau sur les qualités extraordinaires de ce programme qui propose, actuellement, la meilleure simulation sportive de jeux d'été. *Summer Games I* et *Summer Games II* sont bien-entendu compatibles : le menu général de la deuxième version vous permet de cumuler les seize épreuves réunies pour une journée olympique des plus exaltantes !

Jacques Harbonn
Olivier Hautefeuille

14 LOGICIELS DE MULTI SPORTS AU TILTOSCOPE

LOGICIELS	MARQUE	ORDINATEUR	SUPPORT	NOMBRE D'ÉPREUVES	NOMBRE DE JOUEURS	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ	INTÉRÊT	PRIX
DALEY THOMPSON'S DECATHLON	Ocean	Spectrum et C 64	Cassette	10	1	★★★	★★	★★	★★★	★★★	B
TRIATHLON	Ere Informatique	Oric/Atmos	Cassette	3	1-4	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	B
SUPERSTAR CHALLENGE	S.L.C.	Spectrum	Cassette	8	1	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	B
DALEY THOMPSON'S SUPERTESTS	Ocean	Spectrum	Cassette	8	1	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	B
OLYMPIC DECATHLON	Mirrorsoft	Apple	Disquette	10	1-6	★	★	★★★	★★★★	★★★★★	F
LES DIEUX DU STADE	Infogrames	TO 7 et MO 5	Cassette	4	2	★★★	★★	★★	★★	★★	B
TRACK AND FIELD 1 et 2	Konami	M.S.X.	Cartouche	2×4	2	★★	★★	★★	★★★	★★	n.c.
HYPERSPORTS 1 et 2	Konami	M.S.X.	Cartouche	4 et 3	1	★★	★★	★★	★★★	★★	n.c.
HYPERSPORTS	Imagine	Spectrum	Cassette	6	1	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	B
DECATHLON	Activision	C 64	Cassette	10	4	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	B
HES GAMES	Hesware	C 64	Disquette	7	6	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★★	C
SUMMER GAMES	Epyx	C 64, Atari XL, XE, Apple II	Disquette	8	8	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	B
WINTER GAMES	Epyx	C 64	Disquette	8	8	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	n.c.
SUMMER GAMES II	Epyx	C 64, Atari XL, XE	Disquette	8	8	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	C

GREENSOFT : DES JEUX ET DU SOFT A PRIX CLUB

Regardez le tableau ci-contre : il est extrait du catalogue Green Soft, le spécialiste de la vente par correspondance de logiciels de jeux et professionnels.

Quelques avantages du Club Green Soft : des tarifs préférentiels (- 10 % sur tous les logiciels), des promotions pouvant atteindre - 20 et - 30 %, des cadeaux de bienvenue et bien d'autres que vous pouvez découvrir en écrivant ou en téléphonant au Club.

En échange de ces avantages, vous vous engagez simplement à commander un logiciel chaque trimestre pendant un an.

Pour profiter dès à présent des avantages du Club, joignez à votre commande le bulletin d'adhésion ci-dessous.

Vous pouvez aussi commander sans adhérer au Club, mais vous ne bénéficiez pas de ses avantages.

Pour commander, indiquez-nous vos nom, prénom, adresse et téléphone ainsi que les titres désirés, leur référence, leur prix (auxquels vous déduirez 10 % si vous adhérez au Club), et joignez votre règlement par chèque bancaire, chèque postal ou mandat-lettre, libellé à l'ordre de GreenSoft (participation aux frais d'envoi 20 F).

ADRESSES BOUTIQUES :

Nice : 1 rue de la Buffa - 06000 Nice
Tél. : 93.87.45.72

Annecy : 4, av. Jean Jaurès - 74000 Annecy
Tél. : 50.51.69.13

Lyon : 32, rue Sala - 69002 Lyon
Tél. : 78.42.36.80

Monaco : 21, rue Psse Caroline - MC 98000 Monaco
Tél. : 93.25.62.06



GreenSoft
BP 143
MC 98003 MONACO Cedex
Tél. 93.30.34.59

■ Cartouche
○ Disquette
▭ Cassette
□ Nouveautés

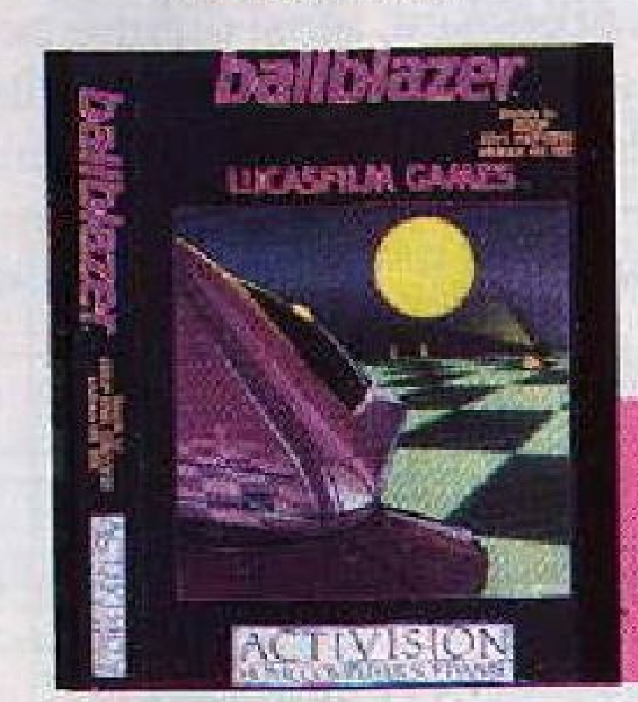
N°	TITRE	EDITEUR	C (Apple IIc IIe ○)	D (Atari Micro 600/800 XL ▭)	E (Atari ○)	H (Commodore C.B.M. 64 ▭)	I (Commodore ○)	L (Oric 1/Atmos ▭)	M (Thomson TO 7 ▭)	O (Sinclair Spectrum ▭)	Q (MSX ▭)	R (Amstrad ▭)	W (MO5 ▭)	Y (Amstrad CPC 464 ○)
	JEUX D'ARCADE													
001	ROCKY HORROR SHOW					130	160			140		130		
007	BRUCE LEE	DATASOFT	250	120	180	120	180			100				
008	BALL BLAZER	ACTIVISION		140	170									
015	MINIT MAN	PENGUIN	260				260							
020	BEACH HEAD	ACCESS			220	140	200			130		140		220
078	BEACH HEAD II	ACCESS				140	250							
079	THE WAY OF THE EXPLODING FIST	MELBOURNE				140	200			130		140		
089	CHOP SUEY	ENGLISH		140	200									
100	DROPZONE			150		150	190							
115	SPY VS SPY	FIRST		160		150				150		160		
122	GHOST CHASER	ADVANTAGE		150		150								
143	ROBIN OF SHERWOOD					150				150		150		
152	FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	ELITE				140				130				
201	HARD HAT MACK	ARIOLA		140	190	140	190					140		
209	SKY FOX	EOA	250			140	190							
315	GHOSTBUSTERS	ACTIVISION	350		170	130	230			120	150	130		
316	KARATEKA	BRODERBUND	380			140	380							
444	RAID OVER MOSCOU	ACCESS				140	220			130				
574	REALM OF IMPOSSIBILITY	ARIOLA		140		140	190							
619	LORD OF MIDNIGHT	BEYOND				130				130		150		220
627	FIGHTER PILOT	DIGITAL				130	200			110		120		170
638	IMPOSSIBLE MISSION	EPYX				120	160			90				
866	DANGEREUSEMENT VOTRE	EUREKA				150	200	150		150		150		200
867	RESCUE ON FRACTALUS	ACTIVISION		140	170	130	170							
888	HACKER	ACTIVISION	330		170	130	170			130		130		
	JEUX D'AVENTURE		C	D	E	H	I	L	M	O	Q	R	W	Y
109	LUCIFER REALM						240							
166	THE HOBBIT	MELBOURNE				170				170	180	210		
380	DROGONWORLD	TELARIUM	570				260							
415	LE MUR DE BERLIN VA SAUTER	FROGGY	200											
450	EUREKA	EUREKA				250								
575	MANDRAGORE	INFOGRAMES	340			330	360		250		250	250	250	
622	MEURTRE A GRANDE VITESSE	COBRA SOFT						180	190			190		
639	SHADOW FIRE	BEYOND				150	190			130				
883	MEME LES POMMES DE TERRE ONT DES YEUX	FROGGY	200											
896	SORCERY	ARIOLA				120					120	120		
	JEUX DE SIMULATION		C	D	E	H	I	L	M	O	Q	R	W	Y
046	WINTER GAMES	EPYX				140	230							
077	GATO	SIMULATION	500											
087	SPACE SHUTTLE	ACTIVISION	330			130	230			120				
096	KENEDY APPROACH	MICROPROSE					270							
142	JUMP JET	ANIROG				140	200					140		200
153	HARRIER ATTACK											120		190
584	ON COURT TENNIS	ACTIVISION				130								
603	SLAP SHOT	ANIROG				140	170				130	130		200
607	AIRWOLF	ANIROG		120		120				110		140		170
609	COMBAT LYNX	DURRELL				130				130		130		
634	F 15 STRIKE EAGLE	MICROPROSE		200		200	200							
798	TENNIS	JRD	350											
828	TOUR DE FRANCE	ACTIVISION				130								
852	SUMMER GAMES II	EPYX	330			140	250							
900	FRANCK BRUNO'S BOXING	ELITE				140	200			120		130		200
	JEUX DE STRATEGIE		C	D	E	H	I	L	M	O	Q	R	W	Y
176	THEATRE IN EUROPE	MICROPROSE		140		140								
850	NATO COMMANDER	MICROPROSE		150	420	150	200							
857	BATTLE FOR MIDWAY	PSS				140				140				
865	BATTLE FOR NORMANDY	SSI				190	190							
	JEUX DE ROLE		C	D	E	H	I	L	M	O	Q	R	W	Y
027	SEVEN CITIES OF GOLD	ARIOLA	250		210		210							
043	ULTIMA II	SIERRA	650		650		650							
044	ULTIMA III	EDICIEL	650											

MP 93.50.14.11

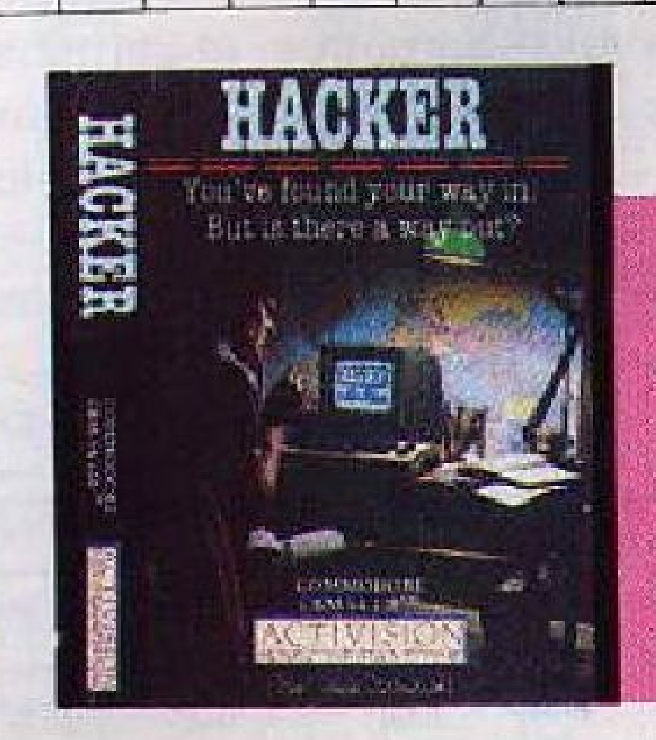
LES NOUVEAUTES



WINTER GAMES
Après les jeux Olympiques d'été, participez à ceux d'hiver.



BALLBLAZER
Faites une partie de football en l'an 3.000.



HACKER
Attachez vos ceintures pour un voyage en terrain inconnu, déroutant, mais très très excitant.

BULLETIN D'ADHESION AU CLUB

à renvoyer à GreenSoft BP 143 - MC 98003 Monaco Cedex.

Je désire m'inscrire au Club GreenSoft et bénéficier ainsi de tous les avantages réservés à ses membres. Je m'engage à choisir dans le catalogue GreenSoft et à commander au moins un logiciel de jeux par trimestre pendant un an. Dans le cas où je n'aurais pas effectué mon choix avant le dernier jour de chaque trimestre, j'accepte de recevoir contre remboursement de la «Sélection du trimestre», adaptée à mon ordinateur ou ma console. J'ai bien noté que mon adhésion n'est valable que si elle est accompagnée d'une commande. A l'expiration du délai d'un an, si je suis satisfait des services du Club GreenSoft, j'accepte que mon adhésion soit renouvelée d'année en année, à chaque date anniversaire. Si je ne souhaite pas la renouveler, je vous préviendrai par simple lettre avant la fin de mon adhésion.

A remplir en caractère d'imprimerie. Date ____________

Nom ____________ Prénom ____________

Né le ____________ Adresse ____________

____

Code postal ____________ Ville ou localité ____________

Marque et type de l'ordinateur ou de la console ____________

____

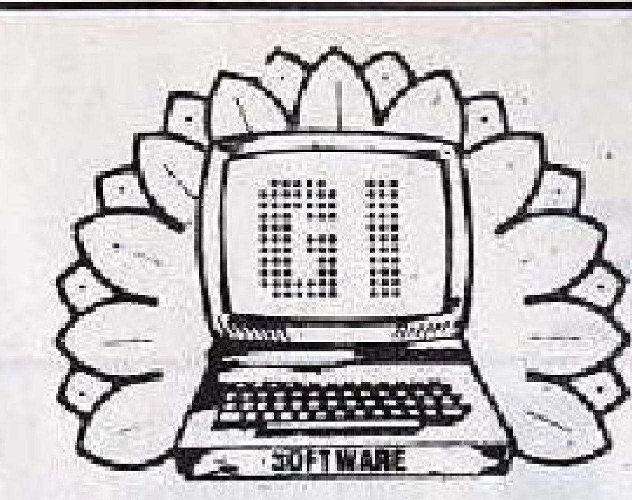
Pour les mineurs signature des parents. Attention, une signature imitée ou falsifiée peut entraîner des poursuites pénales (art.150 et suivants du Code Pénal).
SIGNATURE OBLIGATOIRE
précédée de la mention manuscrite «lu et approuvé»

GUILLEMOT
International Software

B.P. 2 - 56200 LA GACILLY

tél 99 08 83 54 et 99 08 83 17

du lundi au samedi de 9 à 19 h.



Welcome to the pleasure game

COMMODORE 64 • SPECTRUM • AMSTRAD • THOMSON MO 5
ORIC - ATMOS • ZX 81 • MSX • APPLE II • ATARI

It's more fun

COMMODORE 64

ANATOMIE DU C 64	199 F
LE LANGAGE MACHINE DU C 64	149 F
LE LIVRE DE L'IMPRIMANTE	179 F
LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTES	179 F
LE NOUVEAU C 128	129 F
PEEKS ET POKES DU C 64	99 F
TRUCS ET ASTUCES C 64 N° 1	149 F
C 64 N° 2	149 F
A VIEW TO A KILL (D)	125 F
ADVENTURE CONSTR. (D)	199 F
BASIC 64 (D)	267 F
BATTLE FOR NORMANDY (D)	140 F
BEACH HEAD II (D)	149 F
BEACH HEAD (F) (D)	131 F
BRUCE LEE (F) (D)	140 F
BUCK ROGERS (D)	129 F
COMBAT LEADER (F) (D)	145 F
DAMBUSTERS (F) (D)	139 F
DATAMAT (D)	267 F
DECATHLON (F) (D)	129 F
DONALD DUCK (D)	163 F
DRELBS (D)	145 F
DROPZONE (D)	135 F
ELITE (D)	185 F
EXTRATOOL (D)	192 F
F 15 STRIKE EAGLE (D)	165 F
FIGHTER PILOT (F) (D)	129 F
FIGHTING WARRIOR (D)	154 F
FRANCKIE GOES TO HOLLYWOOD (D)	154 F
FRANK BRUNO'S BOXING (D)	125 F
GO MASTER (D)	157 F
HACKER (D)	128 F
IMPOSSIBLE MISSION (D)	149 F
JUMP JET (D)	129 F
KENNEDY APPROACH (D)	145 F
LODE RUNNER (D)	279 F
LUCIFER REALM (D)	163 F
MACHINE LIGHTING (D)	244 F
MAIL ORDER MONSTERS (D)	165 F
MANDRAGORE (D)	218 F
MIG ALLEY ACE (D)	145 F
MUSIC CONSTR. SET (D)	199 F
PASCAL 64 (D)	267 F
PASTFINDER (F) (D)	129 F
PINBALL CONSTR. (D)	165 F
POLE POSITION (F) (D)	145 F
POWERPLAN (D)	480 F
PRINT SHOP (D)	344 F
PROFIMAT (D)	267 F
RAID OVER MOSCOU (F) (D)	129 F
RESCUE ON FRACTALUS (D)	129 F
ROCKY HORROR SHOW (D)	109 F
SEVEN CITIES OF GOLD (D)	165 F
SHADOW FIRE (D)	135 F
SKYFOX (D)	145 F
SLAPSHOT (D)	113 F
SOLO FLIGHT (F) (D)	145 F
SPEED KING (D)	129 F
SPITFIRE ACE (F) (D)	135 F
SPY HUNTER (D)	133 F
SPY US SPY II (D)	141 F
SPY'S DEMISE (D)	149 F
STELLAR 7 (D)	129 F
STOCK 64 (D)	551 F
SUMMER GAMES (D)	155 F
SUMMER GAMES II (D)	169 F
SUPER HUEY (D)	139 F
SUPPER ZAXXON (D)	149 F
TEXTOMAT (D)	267 F
THE HOBBIT (D)	139 F
THEATRE EUROPE (D)	136 F
THEY SOLD A MILLION (D)	133 F
ULTIMA III (D)	245 F
ULYSSES AND THE GOLDEN FLEE (D)	154 F
VIRGULE SENIOR (D)	551 F
WAY OF THE EXPLODING FIST (F) (D)	139 F
WHITE LIGHTNING (D)	243 F
WILLIAM WOBBLER (D)	154 F
WIZARD (D)	148 F
WIZARD AND THE PRINCESS (D)	135 F
WIZARDRY (D)	133 F
ZAXXON (F) (D)	145 F
A VIEW TO A KILL	119 F
AIR WOLF	78 F
ANKH	95 F
ANTICIPITAL	89 F
ARCHON	115 F
AZIMUTH (F)	105 F
BATTLE FOR MIDWAY (F)	115 F
BATTLE FOR NORMANDY	145 F
BATTLE OF BRITAIN	102 F
BEACH HEAD II	89 F
BEACH HEAD (F)	95 F
BEAMRIDER (F)	95 F
BLACKWYCHE	99 F
BLAGGER GOES TO HOLLYWOOD	89 F
BLUE MAX 2001	95 F
BLUE MAX (F)	95 F
BOULDERDASH II	115 F
BOUNTY BOB STRIKES BACK (F)	95 F
BOXING	99 F
BRUCE LEE (F)	95 F
BUCK ROGERS	95 F
CASTLE OF TERROR	100 F
CAULDRON	85 F
CAVERNS OF KAFKA	95 F
CHOP LIFTER	125 F
CHUCKIE EGG II	105 F
CIPHOID 9	125 F
CLASSIS ADVENTURE	89 F
CODENAME MAT II	97 F
COLOSSUS CHESS	115 F
COMBAT LEADER (F)	145 F
COMBAT LYNX (F)	95 F
CRASY COMETS	102 F
D. TH. DECATHLON	95 F
DAMBUSTERS (F)	95 F
DARK TOWER	95 F
DATABASE	157 F
DAVID'S MIDNIGHT MAGIC	129 F
DECATHLON (F)	95 F
DESIGNER'S PENCIL (F)	105 F
DIG DUG	95 F
DRELBS	95 F
DROPZONE	95 F
E. KIDOS JUMP CHALLENGE	85 F
ELIDON (F)	98 F
ELITE	139 F
EMPIRE OF KARN	85 F
ENTOMBED	105 F
EVERYONE'S A WALLY	105 F
F 15 - STRIKE EAGLE	145 F
FAST LOAD (Cart)	209 F
FIGHTER PILOT	105 F
FIGHTING WARRIOR	82 F
FIONA RIDES OUT	109 F
FIVE A SIDE FOOTBALL	89 F
FIVE FIVE	69 F
FLAK	95 F
FOOTBALL MANAGER	95 F
FORBIDDEN FOREST	95 F
FORT APOCALYPSE (F)	95 F
FRANCKIE GOES TO HOLLYWOOD	99 F
FRANCK BRUNO'S BOXING	95 F
GATES OF DAWN	105 F
GO MASTER	135 F
GHETTO BLASTER	95 F
GHOST CHASER	129 F
GHOSTBUSTERS (F)	105 F
GLIDER PILOT	129 F
GRAND LARCENY	95 F
GRAPHOLOGIE	135 F
GREMLINS	105 F
GYROPOD	99 F
HACKER	95 F
HAMPSTEAD	95 F
HARD HAT MAC	115 F
HEADACHE	65 F
HERBERT'S DUMMY RUN	119 F
HERO (F)	95 F
HULK	102 F
HUNCHBACK	75 F
HUNTCHBACK II	85 F
HYPERSPORTS	78 F
IMHOTEP	102 F
IMPOSSIBLE MISSION	99 F
INTERNATIONAL SOCCER	175 F
JET SET WILLY	75 F
JET SET WILLY II	85 F
JOURNEY	115 F
JUICE	75 F
JUMP JET	109 F
KARATEKA	109 F
KENNEDY APPROACH	95 F
KENSINGTON	125 F
KOKOTONI WILF	95 F
KONG STRIKES BACK	89 F
LIGHT PEN	195 F
LODE RUNNER	129 F
MACHINE LIGHTNING	239 F
MANIC MINER	95 F
MASTER OF THE LAMPS (F)	105 F
MEGA COMPILATION	75 F
MICRO OLYMPICS	115 F
MIG ALLEY ACE	125 F
MONSTER TRIVIA	95 F
MONTY ON THE RUN	102 F
MORDON'S QUEST	62 F
MR DO	95 F
MR ROBOT	95 F
MUSIC CONSTR. SET	136 F
MUSIC STUDIO (F)	105 F
MY CHESS II	95 F
NATO COMMANDER	95 F
NEVER ENDING STORY	102 F
NICK FALDO	115 F
NODES OF YESOD	119 F
NOW GAMES	115 F
ON COURT TENNIS (F)	105 F
ONE ON ONE	125 F
PARADROID	82 F
PASTFINDER (F)	109 F
PEACE WOMEN	109 F
PENETRATOR	65 F
PITFALL II (F)	95 F
PITSTOP II	99 F
POLE POSITION (F)	95 F
PSI WARRIOR	95 F
PSYCHEDELIA	79 F
PSYTRON	95 F
PYJAMARAMA	75 F
QUASIMODO	95 F
RACING DESTRUCTION	148 F
RACING DESTRUC. SET (D)	165 F
RAID ON BUNGELING BAY	105 F
RAID OVER MOSCOU (F)	95 F
REALM OF IMPOSSIBILITY	129 F
RED ARROW	97 F
RED MOON	99 F
RESCUE ON FRACTALUS	99 F
RIVER RAID (F)	95 F
ROAD RACE	105 F
ROBIN OF SHERWOOD	105 F
ROCK'N BOLT (F)	105 F
ROCKY HORROR SHOW	109 F
ROLAND'S RAT RACE	65 F
RUPPERT	105 F
SABRE WULF	108 F
SCHIZOFRENIA	82 F
SELECT 1	125 F
SENTINEL	95 F
SHADOW FIRE	95 F
SHERLOCK	125 F
SHOOT THE RAPIDS	79 F
SKYFOX	109 F
SLAPSHOT (Hockey s/ Gl.)	95 F
SMOKIE	95 F
SOLO FLIGHT (F)	145 F
SORCERY	95 F
SPACE PILOT II	82 F
SPACE SHUTTLE (F)	95 F
SPEED KING	119 F
SPIDERMAN	99 F
SPITFIRE ACE	95 F
SPY HUNTER	95 F
SPY VS SPY	95 F
SPY VS SPY II	115 F
SPY'S DEMISE	115 F
STAFF OF KARNATH	95 F
STARION	102 F
STEALTH	129 F
STELLAR 7	95 F
STEVE DAVIS SNOOKER	95 F
STRIP POKER	95 F
SUICIDE STRIKE	95 F
SUMMER GAMES II	95 F
SUPER HUEY	95 F
SUPER ZAXXON	95 F
TAPPER	95 F
TERROR MOLINOS	105 F
THE BULGE	115 F
THE HOBBIT	139 F
THE RATS	105 F
THEATRE EUROPE	115 F
THEY SOLD A MILLION	102 F
TIR NA NOG	125 F
TOUR DE FRANCE	109 F
TURBO 16	249 F
TURBO 20	229 F
UP'N DOWN	95 F
WAY OF THE EXPLODING FIST	109 F
WEB DIMENSION (F)	105 F
WHIRLINURD	135 F
WHITE LIGHTNING	189 F
WHO DARES WIN II	82 F
WILLIAM WOBBLER	108 F
WINTER GAMES	99 F
WIZARD LAIR	109 F
WIZARDRY	119 F
WORLD CUP II	105 F
WORLD SERIES BASEBALL	86 F
X PER	694 F
ZAXXON (F)	95 F
ZIM ZALA BIM	95 F

SPECTRUM

10 MEGAHITS	115 F
A VIEW TO A KILL	119 F
AIR WOLF	75 F
ALIEN 8	99 F
ANDROIDE (F)	57 F
ARCHON	126 F
ARNHEM	129 F
ASTRO CLONE	82 F
ATIC ATAC	75 F
AZIMATE 3000	79 F
BACK PACKERS	89 F
BASIC ETENDU (F)	162 F
BATTLE FOR MIDWAY (F)	99 F
BEACH HEAD (F)	85 F
BEAMRIDER (F)	89 F
BLUE MAX (F)	85 F
BORED OF THE RINGS	99 F
BRIAN BLOODAXE	109 F
BROADSTREET	105 F
BRUCE LEE (F)	85 F
BUCK ROGERS	85 F
COBALT (F)	85 F
CODENAME MAT II	119 F
COMBAT LYNX (F)	95 F
COMPILATEUR INTEGRAL	225 F
CONFUZION	95 F
CRITICAL MASS	97 F
CYLU	48 F
D. TH. DECATHLON	85 F
DAMBUSTERS	95 F
DEATH STAR INTERCEPTOR	82 F
DESIGNER'S PENCIL (F)	85 F
DON JUAN ET DRAGUEURS (F)	111 F
DOOM DARKS REVENGE	94 F
DRAGONTORC	95 F
MARSPORT	102 F
DYNAMITE DAN	99 F
E. KIDOS JUMP CHALLENGE	85 F
ENDURANCE	82 F
ENDURO (F)	89 F
FAIR LIGHT	109 F
FALL GUY	86 F
FIGHTER PILOT	85 F
FIGHTING WARRIOR	105 F
FIVE FIVE	60 F
FLAK	91 F
FOOTBALL MANAGER	85 F
FORMULA ONE	98 F
FRANCKIE GOES TO HOLLYWOOD	109 F
FRANK BRUNO'S BOXING	79 F
GEOFF CAPES STRONGMAN	82 F
GHOSTBUSTERS (F)	89 F
GIFTS FROM THE GODS	95 F
GLASS	108 F
GO TO HELL	89 F
GRAHAM GOOCH TEST CRICKET	119 F
GREMLINS	99 F
GYRON	99 F
GYROSCOPE	82 F
HACKER	105 F
HAMPSTEAD	99 F
HAVOC	95 F
HELLFIRE	81 F
HERBERT'S DUMMY RUN	115 F
HERO (F)	88 F
HEROES OF KARN	85 F
HIGH WAY ENCOUNTER	95 F
HUNCHBACK II	78 F
HYPER SPORTS	88 F
IMPOSSIBLE MISSION	89 F
INTERN RUGBY	82 F
JET PAC	72 F
JET SET WILLY	75 F
JUGGERNAUT	99 F
KNIGHT LORE	95 F
KOKOTONI WILF	75 F
KONG STRIKES BACK	85 F
LAZY JONES	85 F
LE SURVIVANT (F)	104 F
LODE RUNNER	95 F
LOMBRIX (F)	85 F
LORDS OF MIDNIGHT	95 F
LORDS OF TIME	85 F
LUNAR JETMAN	72 F
M. CODDER III	115 F
MACADAM BUMPER (F)	140 F
MANAGER	119 F
MANIC MINER	77 F
MARSPORT	102 F
MASTER CHESS	95 F
MATCH DAY (Football)	89 F
MATCHPOINT (Tennis)	85 F
MERLOCK MEDE	99 F
METABOLIS	75 F
MICRO OLYMPICS	115 F
MICROSAPIENS (F)	125 F
MILLIONNAIRE (F)	125 F
MONTY IS INNOCENT	75 F
MONTY MOLE	85 F
MONTY ON THE RUN	82 F
MOON CRESTA	95 F
MORDON'S QUEST	89 F
MUGSY	81 F
NEVER ENDING STORY	102 F
NICK FALDO	109 F
NIGHT GUNNER	74 F
NIGHT SHADE	95 F
NOW GAMES	119 F
OBJECTIF ELYSEE (F)	111 F
ON THE RUN	125 F
ONE ON ONE	115 F
PANIQUE (F)	64 F
PAWS	99 F
PENETRATOR	45 F
PIPELINE / SOS	100 F
PITFALL II (F)	69 F
POLE POSITION	45 F
PRINT +	108 F
PROFANATION	99 F
PROJECT FUTURE	75 F
PSYCHEDELIA	105 F
PYSTRON	85 F
PYJAMARAMA	75 F
RAID OVER MOSCOU (F)	85 F
RED ARROWS	95 F
RIDDLER'S DEN	86 F
RIVER RAID (F)	89 F
ROBIN OF SHERWOOD	115 F
ROCKY HORROR SHOW	94 F
ROLAND'S RAT RACE	82 F
RUPPERT	105 F
SABRE WULF	95 F
SELECT 1	115 F
SHADOW FIRE	95 F
SHADOW OF THE UNICORN	163 F
SHERLOCK HOLMES	145 F
SIR LANCELOT	75 F
SOFTWARE STAR	95 F
SORCERY	115 F
SORDERONS SHADOW	105 F
SOUTHERN BELLE	99 F
SPACE SHUTTLE (F)	89 F
SPIDERMAN	100 F
SPIKE	29 F
SPORTS HERO	81 F
SPY HUNTER	95 F
SPY VS SPY	95 F
STAR QUAKE	42 F
STARION	89 F
STEVE DAVIS SNOOKER	65 F
SUPER PIPELINE II	95 F
TALES OF ARABIAN NIGHTS	79 F
TALOS	109 F
TAPPER	95 F
TAUCETI	82 F
TECHNICIAN TED	75 F
TERRAHAWKS	88 F
TERROR MOLINOS	105 F
THAT'S THE SPIRIT	109 F
THE CUSTARD KID	85 F
THE DUNGEON OF HAZZARD	82 F
THE HOBBIT	105 F
THE LEGEND OF AVALON	95 F
THE RATS	105 F
THE SORCERER OF CLAYM. CASTLE	99 F
THEY SOLD A MILLION	102 F
TIR NA NOG	95 F
UNDERWURLDE	95 F
VOX (F)	102 F
WAY OF THE EXPLODING FIST	99 F
WHITE LIGHTNING	108 F
WIZARD LAIR	95 F
WORLD SERIES BASEBALL	82 F
WORLD SERIES BASKETBALL	82 F
ZAXXON (F)	95 F
ZXTRANS (F)	85 F

AMSTRAD

"1 TRUCS ET ASTUCES POUR LE CPC"	149 F
"11 MONTAGE EXT. ET PERIPH. DU C..."	199 F
"2 PROGRAMMES BASIC"	129 F
"3 BASIC AU BOUT DES DOIGTS"	149 F
"4 AMSTRAD OUVRE TOI"	99 F
"5 JEUX AY COMMENT LES PROGS"	129 F
"6 LA BIBLE DU PROGRAMMEUR AMS"	249 F
"7 LANGAGE MACHINE POUR LE CPC"	129 F
"8 GRAPHISMES ET SONS DU CPC"	129 F
"9 PEEKS ET POKES DU CPC"	99 F
ROLAND AHOY (F)	123 F
ROLAND IN TIME (D)	123 F
ROLAND IN THE CAVES (D)	123 F
ROLAND ON THE ROPES (D)	123 F
3D GRAND PRIX (D)	135 F
3D MEGACODE (D)	196 F
3D VOICE CHESS (D)	154 F
A VIEW TO A KILL (D)	164 F
AIRWOLF (D)	135 F
ALEX HIGGIN'S SNOOKER (D)	125 F
ALIEN (D)	125 F
AMELIE MINUIT (D)	166 F
AMS GOLF (D)	125 F
AMS - ASM (D)	225 F
ATLANTIS (D)	157 F
BEACH HEAD (F) (D)	160 F
BRAXX BLUFF (D)	125 F
CENTRE COURT TENNIS (D)	125 F
CHALLENGER AMSGAMES (D)	185 F
CODENAME MAT (D)	125 F
CODENAME MAT II (D)	144 F
COMPILATEUR (D)	250 F
DAMS (D)	294 F
DATAFILE II (D)	129 F
DATAMAT (D)	338 F
DECISION MAKER (D)	276 F
DEVPAC (D)	188 F
ELECTRO FREDDY (D)	125 F
ENTREPRENEUR (D)	276 F
FANTASTIC VOYAGE (D)	125 F
FIGHTER PILOT (F) (D)	135 F
FRANK BRUNO'S BOXING	145 F
HARRIER ATTACK (D)	125 F
HUNCHBACK (D)	125 F
HUNTER KILLER (D)	125 F
CHALLENGER AMSGAMES (D)	185 F
LORDS OF MIDNIGHT (D)	135 F
MACADAM BUMPER (D)	178 F
MANAGER (D)	178 F
MASTER CHESS (D)	125 F
MASTERFILE (D)	275 F
MEUTRE A GRANDE VIT. (D)	215 F
MICROGEO (D)	192 F
MICROGESTION (D)	179 F
MICROPEN (D)	451 F
MINI OFFICE (D)	102 F
MISSION DELTA (D)	154 F
MONSTER TRIVIA (D)	133 F
PINBALL (D)	197 F
PUNCHY (D)	105 F
PYJAMARAMA (D)	125 F
RAID (D)	160 F
RED ARROWS (D)	135 F
ROLAND GOES DIGGIND (D)	125 F
ROLAND ON THE RUN (D)	125 F
SALUT L'ARTISTE DAO (F) (D)	201 F
SCREEN DESIGNERS (D)	130 F
SLAPSHOT (D)	139 F
SORCERY PLUS (D)	145 F
SPACE HAWKS (D)	129 F
SPANNERMAN (D)	125 F
SPLAT (D)	125 F
SPY VS SPY 2 (D)	133 F
STAR WATCHER (D)	233 F
STEVE DAVIS SNOOKER (D)	165 F
SUBTERRANEAN (D)	125 F
SUPER PIPELINE II (D)	125 F
TEXTOMAT (D)	338 F
THE DEVILS CROWN (D)	144 F
THE ILLUSTRATOR (D)	205 F
THE QUILL (D)	269 F
THEY SOLD A MILLION (D)	134 F
USE IT (D)	133 F
WIZARD LAIR (D)	133 F
3D BOXING	108 F
3D GRAND PRIX	109 F
3D INVADERS	91 F
3D STUNT RIDER	109 F
3D VOICE CHESS	133 F
A VIEW TO A KILL	115 F
ABSURDITY (F)	135 F
ADMIRAL GRAF SPEE	91 F
AFFAIRE EN OR	146 F
AHHH	95 F
AIR TRAFFIC CONTROL	105 F
AIRWOLF	109 F
ALEX HIGGING'S SNOOKER	105 F
ALIEN 8	99 F
ALIEN BREAK IN	85 F
AMELIE MINUIT	119 F
AMERICAN FOOTBALL	91 F
AMLETTRES	126 F
AMS ASM (F)	289 F
AMSGOLF	91 F
AMSTRADIVARIUS	118 F
AMSTRAL	101 F
AMS WORD (F)	201 F
ANALYSE D'UN BILAN	125 F
ANIMAL VEGETAL MINERAL	91 F
ARGO NAVIS	78 F
ARTIST AND SPRITE DESIGNERS	99 F
ASTRO ATTACK	91 F
ATLANTIS	115 F
ATOM SMASHER	91 F
AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR	157 F
AZIMUTH HEAD ALIGNMENT TAPE	99 F
BATTLE FOR BRITAIN	108 F
BATTLE FOR MIDWAY (F)	119 F
BEACH HEAD (F)	85 F
BIORYTHME (F)	108 F
BLAGGER	82 F
BOULDERDASH	109 F
BRAXX BLUFF	95 F
BRIAN JACKS SUPERSTAR	99 F
BRIAN'S BLOODAXE	119 F
BRIDGE IT	91 F
BUDGET FAMILIAL	128 F
BUG BUSTER	91 F
CENTER COURT TENNIS	115 F
CHALLENGER	119 F
CHEOPS	58 F
CHIROLOGIE	91 F
CHOPPER SQUAD	65 F
CHUCKIE EGG	95 F
CHUCKIE EGG 2	82 F
CLASSIC ADVENTURE	91 F
CLASSIC RACING	109 F
COBRA	89 F
CODE NAME MAT II	109 F
CODENAME MAT	91 F
COLORIC	104 F
COMBAT LYNX (F)	125 F
COMPILATEUR	150 F
CONFUZION	95 F
COURS DE SOLFEGE	163 F
CRAZY GOLF	91 F
CYRUS CHESS	95 F
D.A.O.	109 F
D. TH. DECATHLON	95 F
DACTYLOGRAPHIE METHODE PITMAN	91 F
DAMES	95 F
DARK STAR	99 F
DATA BASE	135 F
DATAFILE II	129 F
DEATH PIT	105 F
DEFEND OR DIE	95 F
DETECTIVE	115 F
DOPPLE DANGER	115 F
DOSSIER G	115 F
DRAGON TORC	95 F
DRAGONS GOLD	95 F
DUNDARACH	109 F
EASI AMSCALC (F)	201 F
EASY WRITER	95 F
ELECTRO FREDDY	91 F
ELIDON	125 F
ETUDE DES CONIQUES	99 F
EVERYONE'S A WALLY	109 F
FANTASIA DIAMOND	99 F
FIG FORTH	95 F
FIGHTER PILOT	95 F
FLIGHT PATH 737	95 F
FOOTBALL MANAGER	85 F
FORCE 4	109 F
FOREST AT WORLD'S END	65 F
FORMULA ONE	89 F
FRANCK BRUNO'S BOXING	95 F
FRANKENSTEIN	115 F
FRUIT MACHINE	91 F
FRUTY FRANCK	83 F
GALAXIA	69 F
GEMS OF STRADUS	89 F
GENESIS	102 F
GEOFF CAPES STRONGMAN	92 F
GHOSTBUSTERS (F)	105 F
GILLIGAN'S GOLD	89 F
GRAPHOLOGIE	129 F
GREMLINS	109 F
GUTTER	108 F
HACKER	92 F
HANDICAP GOLF	89 F
HARD HAT MACK	119 F
HARRIER ATTACK	91 F
HAUNTED HEDGES	91 F
HEROES OF KARN	95 F
HIGHWAY ENCOUNTER	125 F
HISTO QUIZZ	109 F
HOLD FAST	79 F
HOLYWOOD PALACE	115 F
HOME BUDGET	165 F
HUNTCHBACK	75 F
HUNTCHBACK II	95 F
HYPERSPACE 4	109 F
INITIATION AU BASIC (F)	201 F
JACK AND THE BEANSTALK	99 F
JAMMIN	92 F
JET SET WILLY	89 F
JEWELS OF BABYLON	75 F
JOYAUX DE BABYLONE (F)	99 F
JUGGERNAUT	89 F
JUMP JET	105 F
JUMP JET (D)	135 F
KEY FACTOR	105 F
KNIGHT LORE	95 F
KONG STRIKES BACK	95 F
L'ARDOISE MAGIQUES	91 F
L'HORLOGER 1	88 F
L'HORLOGER 2	91 F
LA COURSE A LA BOUSSOLE	91 F
LASERWARP	91 F
LE GEOGRAPHE	91 F
LE PENDU	91 F
LE SURVIVANT (F)	108 F
LES CHIFFRES MAGIQUES	91 F
LES LETTRES MAGIQUES	91 F
LIGHT PEN	205 F
LOGIFORME	110 F
LOGIPHRASE	110 F
LOGO	165 F
LORDS OF MIDNIGHT	95 F
LOTO	117 F
MACADAM BUMPER	140 F
MAGIC PAINTER (F)	108 F
MANAGER	125 F
MANIC MINER	85 F
MARSPORT	102 F
MASTER CHESS	105 F
MASTER OF THE LAMPS	105 F
MATCH DAY	102 F
MEGACODE	158 F
MESSAGE FROM ANDROMEDIA	75 F
MEUTRE A GRANDE VIT.	148 F
MICROGEO	115 F
MICROGESTION	129 F
MICROSAPIENS	109 F
MILLE BORNES	119 F
MILLIONNAIRE	119 F
MINI OFFICE	105 F
MINI FILE	126 F
MISSION DELTA	108 F
MISSION DETECTOR	109 F
MONOPOLIC	117 F
MONSTER TRIVIA (F)	82 F
MONTSEGUR	117 F
MORDON'S QUEST	77 F
MR. WONG'S LOOPY LAUNDRY	91 F
MUSIC MAESTRO	129 F
MUTANT MONTY	91 F
NEVER ENDING STORY	102 F
NIGHT BOOSTERS	108 F
ON MUMMY	91 F
ON THE RUN	125 F
ORDI TIERCE	115 F
PAWS	105 F
PINBALL	119 F
PINBALL WIZARD	82 F
PLAYBOX	89 F
POLYFICHIER	144 F
POSEIDON	147 F
PROJECT FUTURE	119 F
PROJECT PLANNER	276 F
PSYCHEDELIA	109 F
PYJAMARAMA	95 F
QUACK A JACK	91 F
RAID !	95 F
RED ARROWS	99 F
RED MOON	99 F
ROBIN OF SHERWOOD	119 F
ROCCO	109 F
ROCK RAID	85 F
ROCKY HORROR SHOW	99 F
ROLAND AHOY	91 F
ROLAND GOES DIGGING	91 F
ROLAND GOES SQUARE BASHING	91 F
ROLAND IN THE CAVES	91 F
ROLAND IN TIME	91 F
ROLAND ON THE ROPES	91 F
ROLAND ON THE RUN	91 F
SABRE WULF	82 F
SALUT L'ARTISTE (DAO)	156 F
SATELLITE WARRIOR	99 F
SIR LANCELOT	95 F
SLAPSHOT	99 F
SMUGGLERS COVE	85 F
SNOOKER	91 F
SORCERY	95 F
SOULS OF DARCON	92 F
SOUTHERN BELLE	96 F
SPACE HAWKS	91 F
SPANNERMAN	91 F
SPLAT	91 F
SPY VS SPY	102 F
STAR AVENGER	83 F
STAR COMMANDOS	88 F
STAR STRIKE	85 F
STARION	98 F
STEVE DAVIS SNOOKER	89 F
STOCK MARKET	91 F
STRESS	109 F
STRIP POKER	105 F
SUBSUNK	55 F
SUPER PIPELINE II	95 F
SUPERCOPY	109 F
TALES OF ARABIEN NIGHT	99 F
TANK BUSTER	85 F
TEACH. YOURSELF BASIC	201 F
TECHNICIAN TED	89 F
TEST MATCH	95 F
THE DEVILS CROWN	108 F
THE GALACTIC PLAGUE	91 F
THE HOBBIT	165 F
THE QUILL	175 F
THEY SOLD A MILLION	102 F
TRIPODS	95 F
TYRANN	149 F
USE IT	109 F
VILLE INFERNALE	109 F
WARLORD	99 F
WARRIOR	129 F
WAY OF EXPLODING FIST	105 F
WILD BUNCH	65 F
WIZARD LAIR	109 F
WORLD CUP FOOTBALL	95 F
WORLD SERIES BASEBALL	82 F
WORLD WAR 3	96 F
XANAGANS	89 F
ZEN ASSEMBLER	165 F

ZX 81

3D FORMULE 1 (F)	65 F
BUDGET FAMILIAL (F)	82 F
CASSE BRIQUES (F)	65 F
CHIROMANCIE (F)	73 F
COBALT (F)	82 F
GRAPHIX 81 (F)	129 F
PANIQUE (F)	65 F
RIGEL (F)	82 F
SCORPIRUS (F)	65 F
ZXTRI (F)	65 F

ORIC ATMOS

ORIGRAPH (D)	262 F
1815	129 F
AFFAIRE EN OR	126 F
ATLANTIS	115 F
BASIC TURBO	119 F
BUDGET FAMILIAL	119 F
BUGS BUSTER	104 F
BUSINESSMAN	126 F
CHALLENGER	119 F
CITE MAUDITE (F)	125 F
COURS DE SOLFEGE	183 F
CRYPT SHOW	89 F
CUBI	82 F
DAMSEL IN DISTRESS	82 F
DON JUAN ET DRAGUEURS (F)	111 F
DOSSIER G	115 F
DURENDAL	109 F
HADES (F)	225 F
HUNCHBACK	78 F
HYPERSPACE 4	109 F
ISLAND OF DEATH	78 F
MACADAM BUMPER (F)	144 F
MASTERPAINT (F)	225 F
MEURTRE A GRANDE VIT.	149 F
MICROGEO	115 F
MILLIONNAIRE (F)	85 F
MISSION DELTA (F)	86 F
MONOPOLIC	129 F
MONTSEGUR	117 F
MR. WIMPY	45 F
OBJECTIF ELYSEE (F)	129 F
ORIGRAPH	122 F
PINBALL	119 F
PLANETE BLEUE	109 F
PLAYGROUND 21	82 F
POLYFICHIER	149 F
ROY TERREUR (F)	86 F
SAGA	115 F
STRESS	109 F
TERMINUS (F)	95 F
THE QUILL	154 F
TORTUE LOGIC	105 F
TRESOR DU PIRATE	90 F
TRIATHLON (F)	135 F
TYRANN	149 F
WORLD WAR 3	84 F

THOMSON

1815	135 F
AFFAIRE EN OR	146 F
BIORYTHME (F)	108 F
BUDGET FAMILIAL	134 F
BUGS BUSTER	104 F
CARTOON MAKER	140 F
CHATEAU DE LA MORT	101 F
COURS DE SOLFEGE MO 5	183 F
COURS DE SOLFEGE TO 7	283 F
COURSE AUTO (F)	108 F
CUISINE FRANÇAISE	142 F
DEBUG	141 F
ECHEC 3.7	109 F
GRAPHOLOGIE	115 F
HISTOIRE DE THEATRE	121 F
LASA	258 F
LOTO	117 F
MEURTRE A GRANDE VIT.	149 F
MILLE BORNES	138 F
MILLIONNAIRE (F)	125 F
MISSION DELTA (F)	162 F
MONOPOLIC	150 F
ORDI TIERCE	119 F
PASCAL BASE	179 F
STRESS	109 F
TABLO 5 (F)	225 F
TRESOR DU PIRATE	104 F
TYRANN	149 F
VOX (F)	162 F
WORLD WAR 3	96 F

MSX

737 FLIGHT SIMULATOR	126 F
ADVENTURE QUEST	125 F
BATTLE OF MIDWAY	102 F
BINARY LAND	82 F
BLAGGER	99 F
BOARDELLO	98 F
BOOGA BOO (F)	105 F
BOULDERDASH	99 F
BRIAN JACK SUPERSTAR	115 F
BRIDGE	115 F
BUZZ OFF	98 F
CHALLENGER (F)	119 F
CHAMP	98 F
CHUCKIE EGG	95 F
CLASSIC ADVENTURE	93 F
COURS DE SOLFEGE	183 F
CRASY GOLF	89 F
CRIBBAGE	85 F
DECATHLON (F)	125 F
DOG FIGHTER	92 F
DUNGEON ADVENTURE	115 F
E. KIDDS JUMP CHALLENGE	115 F
ERIC AND THE FLOATTERS	85 F
FLIGHT PATH 737	105 F
GHOSTBUSTERS (F)	125 F
HERO (F)	125 F
HOT SHOE	109 F
HUNCHBACK	99 F
JET SET WILLY	98 F
JET SET WILLY II	82 F
JUMP JET	102 F
LAZY JONES	95 F
MANIC MINER	99 F
MASTER OF THE LAMPS	125 F
MR. WONGS LOOPY LAUNDRY	105 F
OH MUMMY	108 F
PITFALL II (F)	125 F
PSYCHEDELIA	95 F
RED MOON	71 F
RIVER RAID (F)	125 F
SLAPSHOT	92 F
SNOWBALL	115 F
SORCERY	119 F
SPOOK AND LADDERS	95 F
SUPER CHESS	108 F
THE HOBBIT	163 F
THE SNOWMAN (F)	109 F
THE WRECK	154 F

ATARI

LE NOUVEL ATARI ST	129 F
CHOPSUEY (D)	141 F
GHOSTBUSTERS (D)	128 F
KARATEKA (D)	279 F
GRAPHIX II (D)	231 F
KARATEKA (D)	279 F
GRAPHIX II (D)	279 F
MIG ALLEY ACE (D)	163 F
SPY'S DEMISE (D)	149 F
STRIP POKER (D)	163 F
SUPER ZAXXON (D)	145 F
UP'N DOWN (D)	149 F
AIR WOLF	88 F
ARCHON	125 F
ATTACK OF THE MUTANT CAMELS	119 F
BALLBLAZER	119 F
BEACH HEAD (Disk)	149 F
BEAMRIDER	139 F
BLUE MAX 2001	99 F
BLUE MAX (F)	99 F
BOULDERDASH	109 F
BOUNTY BOB STRIKES BACK	95 F
BRUCE LEE (F)	125 F
CAVERNS OF KAFKA	95 F
CHOPSUEY	115 F
COLOURSPACE	119 F
CONAN (Disk)	160 F
DECATHLON (Cart) (F)	190 F
DECATHLON (F)	125 F
DIG DUG	103 F
DRELBS	99 F
DROPZONE	99 F
ENCOUNTER	99 F
F 15 STRIKE EAGLE	145 F
FORBIDDEN FOREST	145 F
FORT APOCALYPSE	99 F
GHOST CHASER	99 F
HARD HAT MACK	113 F
HULK	126 F
MELT DOWN	99 F
MIG ALLEY ACE	99 F
MINER 2049	145 F
MINER 2049	145 F
MR. DO	99 F
NATO COMMANDER	99 F
ONE ON ONE	113 F
PAC MAN	99 F
POLE POSITION (F)	99 F
PRINT SHOP	279 F
RESCUE ON FRACTALUS	99 F
SMASH HITS VOL. 1	165 F
VOLUME 2	165 F
VOLUME 3	165 F
SOLO FLIGHT	135 F
SPACE SHUTTLE (F) (K7)	125 F
SPIDER INVASION	120 F
SPIDERMAN	127 F
SPITFIRE ACE	99 F
SPY VS SPY	104 F
SPY'S DEMISE	115 F
SUPER ZAXXON	99 F
THE E FACTOR	120 F
THEATRE EUROPE	102 F
UP'N DOWN	99 F
WHIRLINURD	135 F
ZAXXON (F)	145 F
ZONE RANGER (F) (Cart)	195 F

APPLE II

SUMMER GAMES II (F) (D)	249 F
COURS DE SOLFEGE APPLE (D)	231 F
DESIGNER'S PENCIL (F) (Disk)	249 F
GHOSTBUSTERS (F) (Disk)	249 F
HERO (F) (Disk)	249 F
PITFALL II (F) (Disk)	249 F
SPACE SHUTTLE (F) (Disk)	249 F
SPIDER INVASION	120 F
THE TRACER SANCTION (F) (Disk)	249 F

ATARI 520 ST

BIORYTHME	179 F
LANDS OF HAVOC	206 F

Siret 875 871 725 00011 •

BON de COMMANDE

à envoyer à :

GUILLEMOT
International Software

B.P. 2
56200 LA GACILLY

★ **UN JEU GRATUIT POUR 5 ACHETÉS** ★ (1) ou 8 F. par jeu à valoir sur votre carte de fidélité.

TITRES	PRIX
Frais Port et Emballage	+ 18 F
TOTAL	

NOM ....
Adresse ....
....
Code postal .... Ville ....
Téléphone .... • Carte de fidélité N° ....

Ordinateur ☐ C 64 ☐ Spectrum ☐ Amstrad ☐ Thomson mo5
☐ Oric Atmos ☐ ZX 81 ☐ MSX ☐ Atari ☐ Apple II

Je joins ☐ Chèque bancaire
☐ Mandat lettre ☐ Contre rembours. (Ajouter 15 F de frais)

Débitez ma ☐ Carte Bleue VISA ☐ EC Master Card ☐ American Express ☐ Credit Agricole

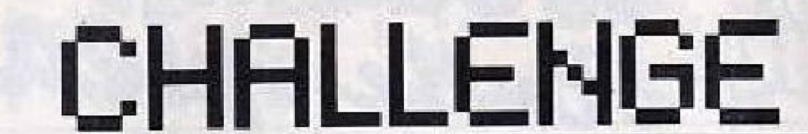
N° .... Date d'expiration ..../.... Signature



COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE avec votre "CARTE BLEUE", votre "EUROCARD" ou votre "CARTE CRÉDIT AGRICOLE"
☎ 99 08 83 54 et 99 08 83 17

(1) vous choisissez 6 titres, le moins cher est gratuit — Livraison sous 48 h pour tous les produits en stock — Tous nos logiciels sont garantis un an — Revendeurs, Clubs, nous consulter !

Pour l'étranger : 35 Francs de port.



Microstradamus

Esprit es-tu là ? Boule de cristal sous les yeux, hibou à l'épaule, créoles aux oreilles, Madame Irma vient de se métamorphoser en logiciel dans une forte odeur de circuit intégré fondu. Les « logies » sulfureux rejoignent les « iques » high tech. Logique ou ésotérique ?

Ô mage

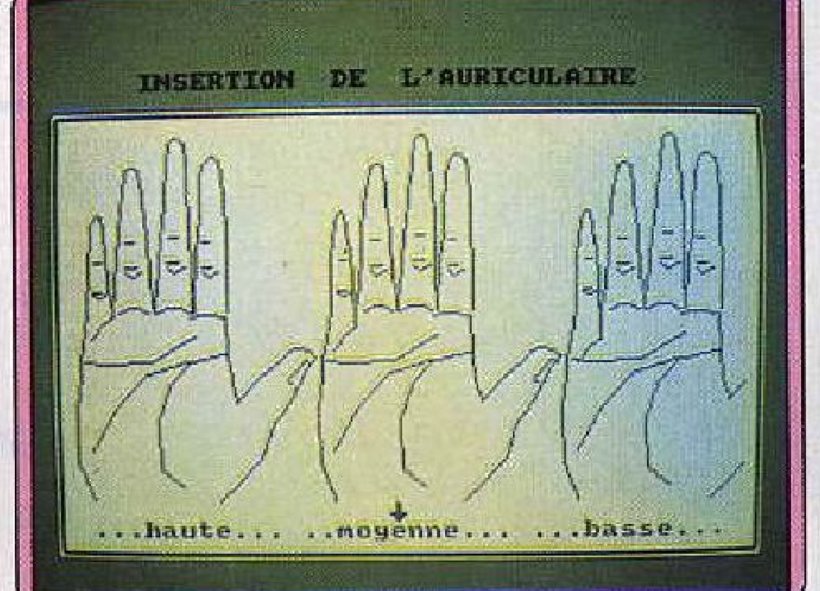
A l'aube du second millénaire, celui des lumières et de l'asepsie, l'occulte est roi et Madame Soleil sa reine. Cela sent le soufre et l'ail dans les chaumières. A l'instar du Gallo-romain, le Français technocrate consulte les oracles avant de parapher un contrat. Ne souriez pas. L'horoscope quotidien est lu fébrilement, les voyantes et autres chamans roulent sur l'or. Carrossées et bourrées de kilo octets, les Pythie de demain émergent. Les planètes n'en finissent pas de tourner.

Les logiciels de sciences divinatoires ou de connaissance de soi-même bénéficient d'un effet de mode combiné à une saine curiosité. Résolument cartésien ou champion de l'irrationnel, tout le monde plonge. Dans la grande majorité des cas l'expérience se conclut par un « de toute façon, je ne crois pas à ces balivernes »... mais aussi sec on part s'acheter un livre d'astrologie pour interpréter son thème astral. Que celui qui n'aime pas qu'on le raconte, jette la première pierre...

Être ou ne pas être

Pour se connaître, il n'y a pas trente-six solutions. La psychanalyse ou la morphopsychologie, en d'autres termes le psyché et le soma. A chacun son truc. Etant donné que le divan relié à un ordinateur (Psychanalyse assistée par ordinateur) n'a encore inspiré personne, nous nous rabattrons sur le physique. Pas de panique, nous n'allons pas arracher sauvagement vos vêtements. Enlevez juste vos gants.

Chirologie : mains-battoirs de déménageur, mains-papillons de concertiste ou main-coupe de potier ; pas de mystère la main fait le moine. A mille lieues des lignes



ou sillons palmaires, la chiromancie ou étude de la morphologie de la main permet de dresser un profil psychologique. Entre le métacarpe, le carpe et les phalanges circulent des flux d'énergie représentant les échanges entre l'être et son environnement. L'eussiez-vous cru ? Au cours de son périple dans la main cette énergie se transforme pour passer de l'énergie vitale de base à la structure du moi, à la pensée consciente et enfin au comportement actif.

Des conditions de transit de l'énergie dépendent la personnalité d'un individu. Qui dit nœud ou engorgement dit tension et anxiété. Aussi simple que cela. Enfin presque aussi simple...

Tout repose sur l'équilibre du trépied, paume, pouce, doigts, la première figurant le royaume de l'instinctuel, le deuxième le domaine de la structuration de l'inconscient et les troisièmes « la région du monde inconscient formalisé, à travers lesquels les pulsions structurées par le pouce vont s'imprimer et donner naissance au comportement ». Pulsions, sur-moi et refoulement, l'arsenal freudien est déployé avec ses wagons de poncifs et ses tonnes de crédibilité. Brillantes et savantes références. Autant le dire tout de suite, *Chirologie* se prend très au sérieux pour friser parfois le verbeux et le pédant. Moyennant quoi on a l'heureuse impression d' « en avoir pour son argent ». Tout commence par un véritable relevé topographique de la main. Quarante paramètres qui vont de la taille de l'auriculaire à l'insertion de l'index dans la paume en passant par le volume des phalanges et des phalangettes, la souplesse du pouce, la dureté de la paume, la torsion de l'annulaire et la grosseur du mont Mars hypothénar. Un reproche : c'est long. Un avantage : c'est sérieux. Un conseil : munissez-vous d'une feuille de papier pour reporter correctement les longueurs sur l'écran de l'*Amstrad*. L'empirique n'est plus de mise. Quand il s'agit de mesurer la distance entre la base du pouce à l'extrémité de la paume, cela devient sportif. L'analyse du caractère s'articule autour de huit axes intégrant le schéma général de la personnalité, le monde intérieur et la sensibilité, l'adaptation au monde extérieur, les généralités sur le comportement, la conscience du monde intérieur, le vécu affectif, le positionnement social et les relations humaines. S'y reconnaît-on ? Force est d'avouer que oui, malgré quelques incohérences et locutions souvent sibyllines. Témoins, les conclusions de l'analyse que nous avons fait passer à un chimpanzé fictif. L'ordinateur décèle, outre une très grande spontanéité (voire infantilisme) et un vécu affectif passionné, des indices de perturbation mentale sérieuse ! Nous n'épiloguerons pas sur nos résultats si ce n'est pour faire remarquer que l'on retrouve souvent les mêmes commentaires pondérés d'adjectifs plus ou moins « forts ». Dernier détail d'importance : on peut sortir l'analyse sur imprimante à l'instar de la majorité des softs de divination. Un logiciel très bien illustré qui dépasse le stade de la simple distraction. (K7 Ere informatique pour *Amsrad*.)

Des mots pour le dire

De la main à l'écriture il n'y a qu'un doigt. Ronde et déliée, anguleuse et inclinée, votre personnalité s'y lit comme dans un miroir. Témoin les analyses graphologiques systématiques menées par les cabinets de recrutement pour trouver l'oiseau rare qui mettra des barres à ses t et élalera ses lettres, signe de tempérament. La graphologie va même jusqu'à s'immiscer dans les couloirs des palais de justice. L'intérêt d'un logiciel grand public s'avère très ponctuel, outre le désir d'épater ses amis par sa perspicacité.

Graphologie : une cassette, un petit livret, un *Amstrad* ou un *C 64*, une feuille de papier avec un échantillon de votre écriture au naturel et c'est parti. La démarche adop-

** PORTRAIT DE : tilt
CETTE ECRITURE REVELE :
EUPHORIE-ENTHOUSIASME
JUGEMENT CLAIR
INTERET POUR AUTRUI
PERSONNALITE RICHE ET COMPLEXE
'ENTER'= SUITE SUR ECRAN
'I' = POUR IMPRIMER
VOTRE CHOIX ?

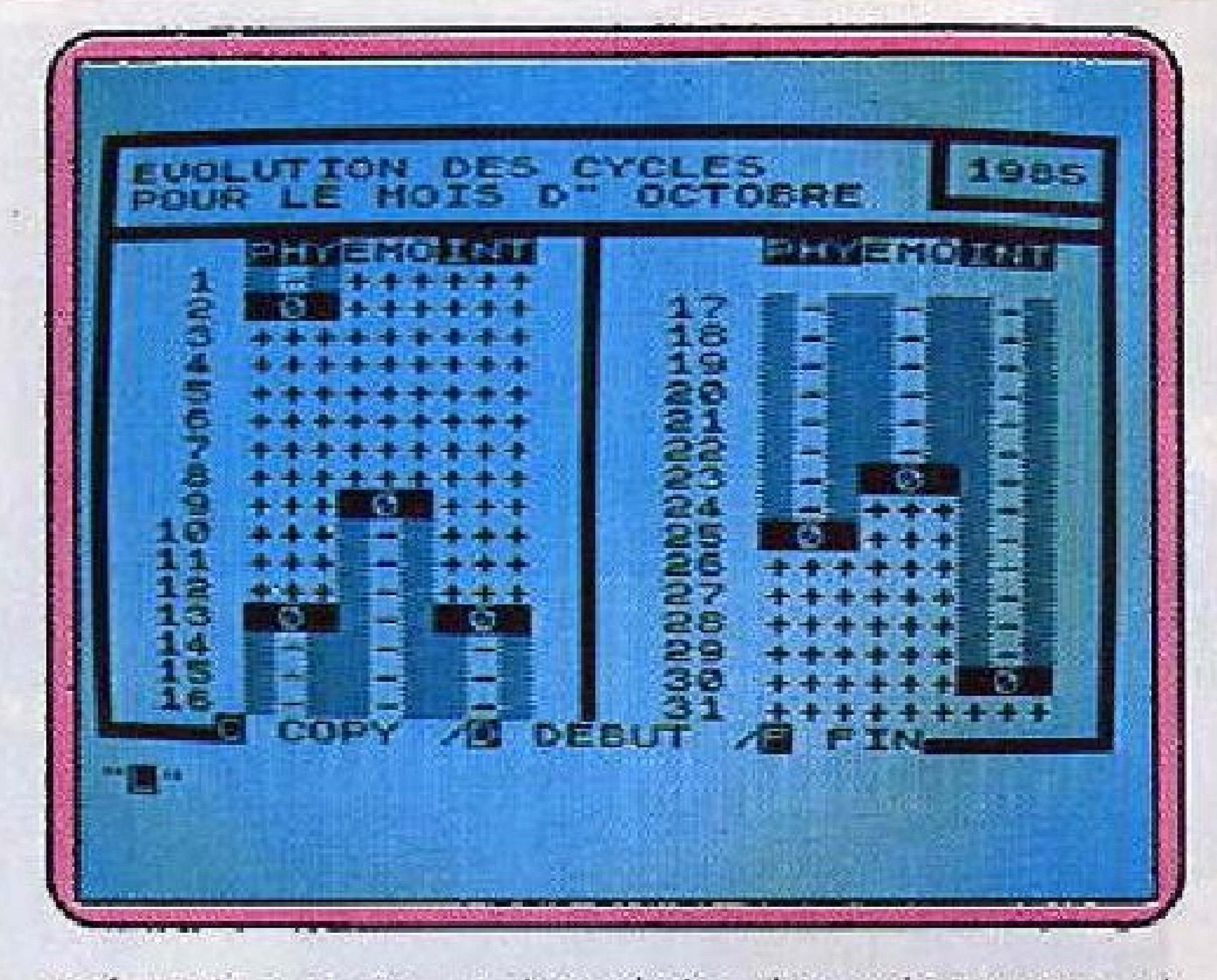
tée par le logiciel est inquisitrice. Trente-deux caractéristiques bipolaires (seize paires) ont été retenues par Yves Dumont, le graphologue de Cobra Soft parmi lesquelles vous devez déterminer les plus représentatives dans une fourchette de quatre à dix critères. Les éléments d'appréciation s'avèrent assez rudimentaires du type petite-grande, annelée-filiforme, juxtaposée-liée... avec cinq degrés d'évaluation qualitatifs. Plutôt empirique. Véritable garde-fou, ▸

la notice expose à force d'exemples illustrés, mais inévitablement caricaturaux, les différents types d'écriture. Après une brève cogitation, l'ordinateur vous pond un portrait général tout à fait pour les néophytes (et les autres) ventilé en six pôles : intelligence, niveau général, jugement-objectivité, activité, sociabilité, affectivité et moi profond. Heureusement une synthèse finale débitée en style télégraphique soulève les limbes de l'incompréhension. Les traits les plus marquants : introversion/extraversion, dynamisme, intérêt pour autrui, initiative... y sont décrits. Que tout le monde se réjouisse, la mention « personnalité riche et complexe » est complaisamment allouée. Cela met toujours du baume au cœur de savoir que l'on est quelqu'un de formidable. Soyons francs, on a d'autant plus de chance de s'amuser que l'on est dynamique, original, combatif, intelligent, ouvert... Les individus bêtes et méchants éteindront rapidement leur ordinateur. *Graphologie* ne se targue pas de professionnalisme. Il se pose en catalyseur d'intérêt. Gageons que de nombreuses vocations vont se dessiner. (Cassette Cobra Soft pour *Amstrad, TO 7, TO 7/70, MO 5, C 64.*)

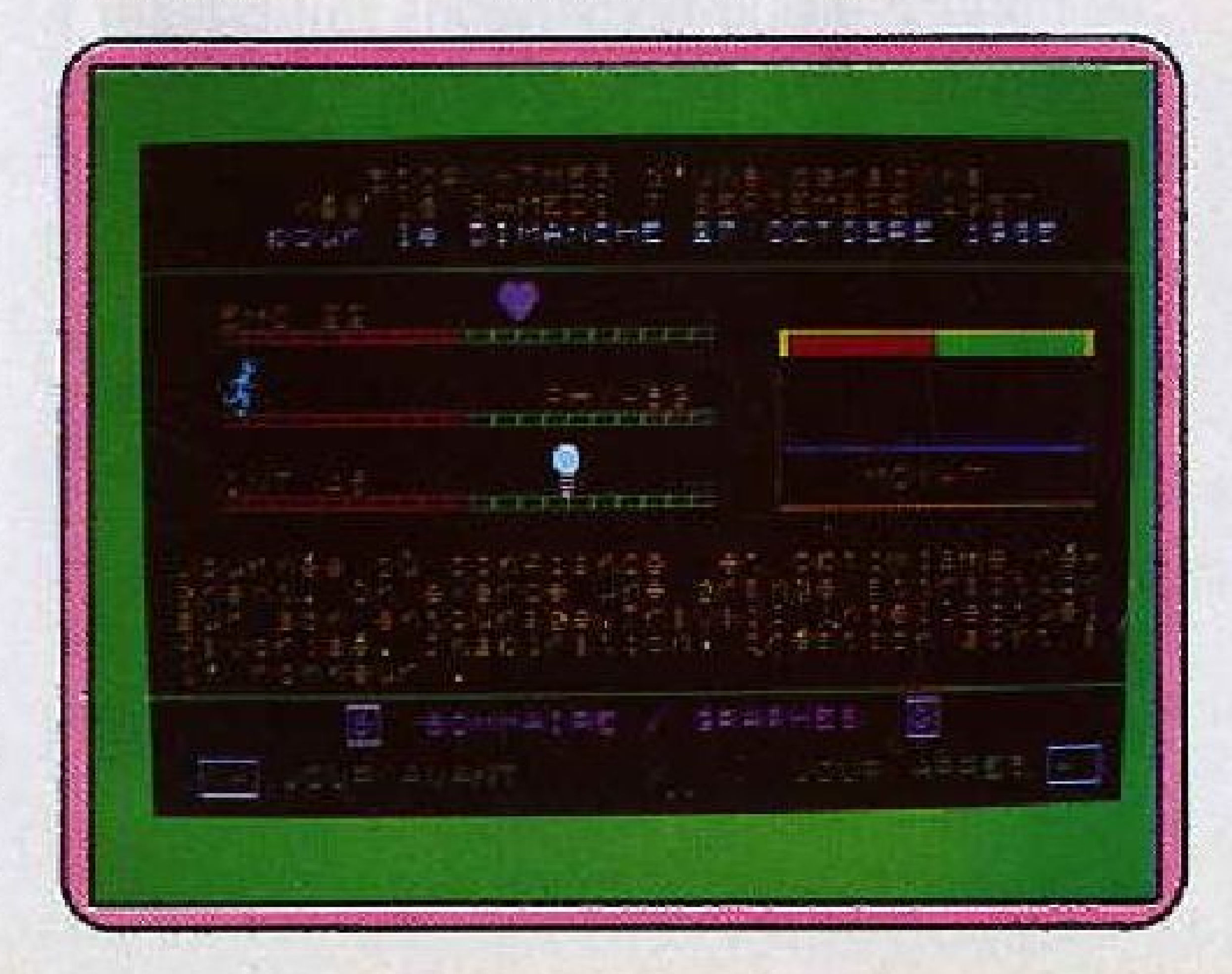
Pulsions et impulsions

Tout le monde sait qu'il est des jours où l'on se réveille « raplapla », broyant du noir sans qu'aucun événement extérieur viennent expliquer ce mal de vivre. Pas étonnant puisque la raison est endogène, liée à notre biorythme diront les convertis. Sachez que « la vie jusqu'à la simple cellule est régie par une pulsation rythmique ». Voici deux logiciels qui vous aideront à connaître les jours « avec » et les jours « sans ». Avec le renouveau du « naturel », ils auraient dû faire un tabac. Vu leur qualité on ne se pose plus de questions.

Biorythmes : A la fin du XIXe siècle, deux scientifiques, les Dr Swoboda et Fliess découvrent l'importance des biorythmes dans la vie de l'homme. En effet, l'être humain est soumis à trois cycles d'énergie qui commencent le jour de sa naissance : un cycle physique de vingt-trois jours, un cycle émotionnel de vingt-huit jours et un cycle intellectuel de trente-trois jours. Chaque cycle se divise en deux périodes : une positive où l'énergie est à un niveau élevé et une autre négative où l'énergie se recharge. Votre position sur les trois courbes à un moment donné vous permet, en théorie, de connaître les tendances du jour. Ainsi, mieux vaut ne pas tenter une difficile épreuve physique si vous êtes dans la phase négative du cycle correspondant. De même, il n'est pas recommandé de prendre une décision capitale un jour critique du cycle intellectuel (le jour critique correspond au moment d'inversion du cycle).
Le manuel contient quelques éléments d'analyse primaire qui suppléent à l'absence totale d'analyse des programmes. Les deux logiciels proposés se complètent. Dans le premier, après avoir rentré votre nom, votre date de naissance et celle à laquelle vous désirez connaître vos biorythmes, le programme vous renseigne sur votre signe astrologique, votre jour de naissance et le nombre de jours écoulés entre la naissance et la date du biorythme. Puis il vous donne votre position sur les trois cycles. Dans un second temps, il calcule votre évolution sur les trois courbes pour le mois en cours. Le second programme vous dresse un graphique de ces courbes pour le mois demandé. Si vous avez la chance de posséder une imprimante connectable au *ZX 81*, vous pourrez obtenir une copie imprimée de chacune de ces informations. Ces logiciels, bien que simples, sont assez utiles, car il est quasi impossible de calculer ces biorythmes à la main. L'absence d'interprétation constitue une lacune, mais la mémoire restreinte de l'appareil ne permettait sans doute pas de faire mieux. (K7 Direco International pour *ZX 81*, 16 K.)



Biorythmes : trois types de cycles influent sur votre comportement : émotifs, physiques et intellectuels qui évoluent selon de belles sinusoïdales au fil des mois (on croirait enregistrer les oscillations d'un ressort). En-dessous de la médiane se situent les zones de recharge (on récupère, je suppose), au-dessus les zones de décharge (on se dépense) et à l'intersection les jours critiques où il fait bon traîner au lit. Relevez les numéros pour chaque courbe, un homme averti en vaut deux. Variante pour le biorythme journalier ; plus de sinusoïdes mais à gauche trois lignes de cycles graduées de - 100 à + 100 symbolisées par un cœur, un bonhomme et une ampoule et, à droite, un compteur indiquant la moyenne du tout. Les commentaires qu'on en tire sont du style « le mardi 20, ça marche à 60 avec une émotivité à 90 et un intellect à 9 ». Passionnant. Quelques phrases en bas de l'écran éclairent la lanterne avec des « excellent », « bon » ou « moins bon » très vagues. Ce n'est pas tout, *Biorythmes* permet de savoir si vous vivez en phase avec votre fiancée (cela vaut mieux). Sans vouloir passer pour une demeurée, j'avoue ne pas avoir compris toutes les subtilités de la grille d'interprétation des cycles fournie avec la notice. Les fonctions digestives voisinent avec les fonctions sexuelles dans l'émotionnel ; les zones rouges (décharge) et les zones vertes (recharge) se retrouvent parachutées au milieu. A conseiller à ceux qui sont désespérément superstitieux sans oser se l'avouer. A éviter par tous les autres. (Cassette Answare pour *TO 7/70, TO 7* et *MO 5.*)

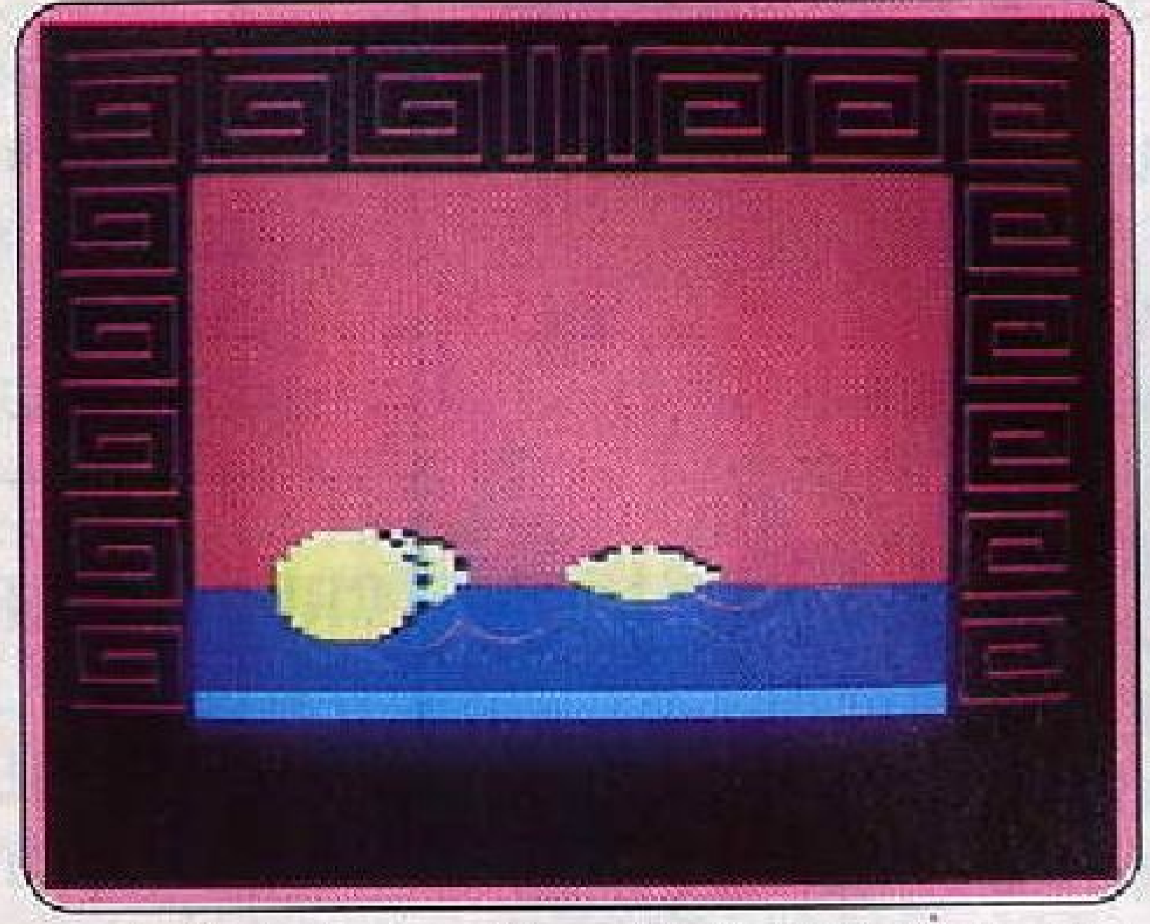


Devin et d'avenir

Passons dans les hautes sphères des « sciences » divinatoires. Si on laisse les corbeaux voler à leur guise, les poulets picorer en paix et si l'on utilise du café lyophilisé, cela ne signifie nullement que l'intérêt s'émousse. Au contraire. La divination douce, nez dans les étoiles, main sur les cartes ou les baguettes, œil dans la boule a pris le pas sur l'étripage depuis des siècles et des siècles. Venu de l'Extrême-Orient, le Yi-King figure en bonne place parmi les procédés passés sur ordinateur.

Astrologie chinoise : Le Yi-King ou Yi-Ching est la version chinoise de notre horoscope. Son origine remonte à la plus haute antiquité, puisqu'elle est antérieure à la philosophie du Ying et du Yang, à qui il a donné naissance. On trouve dans le Yi-King toute la sagesse de l'Empire du Milieu, son mode de pensée, sa vision originale du monde. Cet art divinatoire était exercé par des moines, seuls habilités à rendre des oracles. Ils jetaient plusieurs fois de suite trois pièces, et interprétaient les hexagrammes formés de combinaisons de « piles » et de « faces », symboles d'oppositions entre Ying et Yang.
Aujourd'hui les moines ont disparu, mais leur science est conservée dans d'épais ouvrages. Les férus de philosophie chinoise passent des heures pour rendre un oracle, car l'analyse des hexagrammes est longue et minutieuse. Les concepteurs du logiciel ont passé plusieurs mois pour peaufiner le programme qui se charge de tout le travail pesant, et respecte scrupuleusement la méthode d'analyse du Yi-King. Les oracles rendus par l'ordinateur ne proviennent pas d'un banal tirage aléatoire, mais correspondent à ceux que rendraient un initié.
La mise en œuvre du logiciel est simple. Après l'entrée des données personnelles (date de naissance, jour et heure de la consultation), on passe au lancement des pièces, tout en formulant la question que l'on désire soumettre à l'horoscope. Après six jets, l'oracle répond par une phrase parfois sibylline, que l'on devra interpréter. Il est possible de compléter l'oracle par une ▶

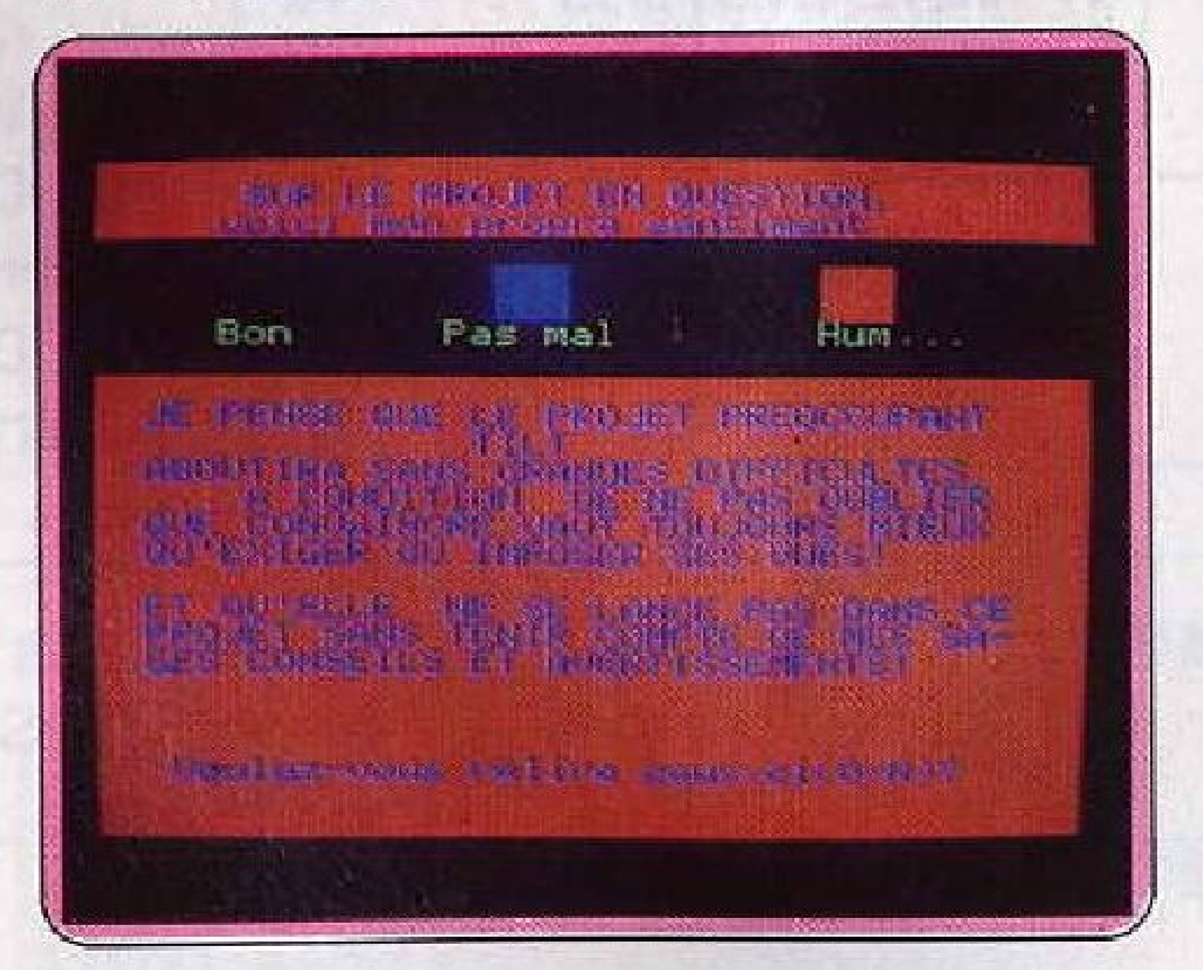




nouvelle interrogation. Mais à vouloir aller trop loin, on risque de bloquer le Yi-King, comme autrefois les moines refusaient de répondre si les questions dépassaient les bornes.

Ce logiciel est original et réalisé avec sérieux. La part des graphismes est faible, pour donner le maximum de place en mémoire pour le texte. Cela n'empêche pas un excellent rendu du lancement des pièces et de très beaux caractères originaux pour le texte. Utilisé à plusieurs, le Yi-King se révèle un jeu de société amusant et instructif sur le caractère des personnes, de par leurs réactions à l'oracle. Libre ensuite à chacun d'y souscrire pleinement, ou de n'y voir qu'un jeu innocent. (Cassette Vifi-Nathan pour *TO 7/70* et *Commodore 64*.)

Le Yi-King : l'oracle chinois de Duc a visiblement atteint l'âge séculaire où la sénilité règne en maître, à moins qu'il en soit un mystificateur masochiste. Quoiqu'il en soit le résultat revient au même : zéro. Amour, argent, politique, réussite, sagesse, les réponses, ambivalentes, tombent com-



plètement à côté de la plaque. Visiblement le confort ou bien-être jouent un grand rôle ainsi que la prudence, l'honnêteté et la douceur. Mais pas trop. Sachez doser. Aurais-je mon examen au conservatoire ? « L'avidité engendre injustice et violence. Aucune entreprise humaine n'est sans difficulté. Nul n'y échappe » (sans blagues !) ; Mitterand sera-t-il président en 1988 ? : « Il faut sans cesse consolider l'acquis, accroître le bien-être des partenaires. Il ne faut pas détruire l'œuvre avant de l'avoir terminée » (de l'humour maintenant) ; « Mon ami(e) m'aime-t-il (elle) ? : « Un certain confort garantit la bonne entente dans la communauté, il faut répartir équitablement bien et richesses » (Jesse James ou Robin des Bois ?). Vous l'aurez deviné, le choix des réponses présente toutes les caractéristiques d'un tirage aléatoire au sein de quelques grands fichiers sélectionnés selon le sexe du consultant, le sujet de la question et l'état du problème (projet en cours, conflit déclaré). On a du mal à avaler sans s'étrangler la soi-disant « subtile élimination des cinquante baguettes divinatoires » aboutissant à l'hexagramme d'interprétation. Après avoir tourné autour du pot pendant de longues minutes, s'être enquis du nom de l'être qui hante vos pensées et de son état d'esprit à votre égard, l'Oracle achève sa prestation par un « Bon », « Pas mal » ou « Hum » laconique. Peu convaincant. Une dernière chose : n'essayez pas de questionner l'Oracle sur le petit neveu de votre arrière grande tante, il n'accepte que les questions d'une ligne. (Cassette Duc pour *Oric 1/Atmos*.)

Géomancie : un coup d'œil sur la pochette de jeu vaut mieux que de longs discours sur le « pourquoi » et le « comment » de cet art divinatoire né dans les montagnes de Perse. Un sage vieillard dépénaillé traçant de ses doigts des lignes et des points sur le sable dans une belle harmonie d'ocres. La distribution dans les quinze maisons des seize figures géomantiques formées par la réunion aléatoire des points (des espèces de



dominos) constitue la clé de voûte de l'interprétation. Vous me suivez ? Chaque maison possède sa propre signification (vie, entourage, acquis, amis, passé, devenir.) La dernière « le juge » recèle les solutions du problème. Il en va de même des figures géomantiques. Ne désespérez pas, la mise en œuvre est à la portée de n'importe quel occidental. Le fin du fin c'est la concentration. Nez plissé, yeux fermés, ruminez intensément votre question alors que d'une main vous appuyez sur une touche du clavier. Résultat : une myriade de petits points jaunes s'affichent. Vous devez aligner seize lignes. La suite est un défilement de maisons aux noms latinisant à l'écran. Sélectionnez celles qui se rapportent à votre sujet en attendant de découvrir les mystères. ▶

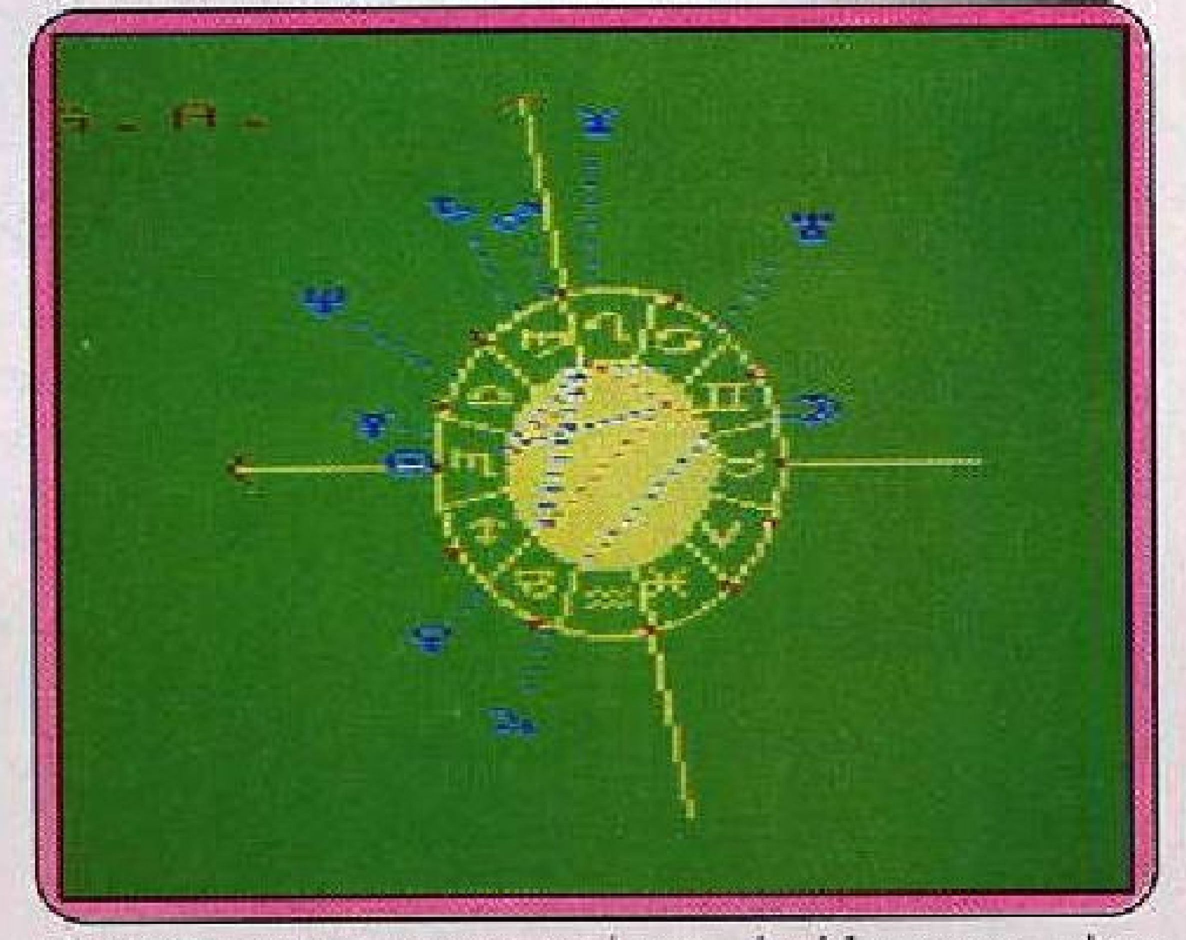
Partiellement. L'interprétation ne se distingue pas par sa clarté, on aimerait quelque chose d'un peu plus digéré et d'un peu moins schématique. Le qualificatif « auberge espagnole » convient parfaitement à certaines maisons. Soyons honnête, dans la grande majorité des cas les jugements apportés sont cohérents au regard de la question. Un très grand point. Côté véracité, difficile de juger sans dévoiler toute ma vie privée. Je me suis donc rabattu sur la question standard de la présidence en 1988. Sachez qu'Acquisito (le gain), est positif dans la maison X du Regnum (le Règne) du président sortant... Mais aussi dans la maison XII des Iniminci (les ennemis). Selon le juge, la situation devrait évoluer doucement. Un scoop.

Un logiciel qui se situe à la frange du crédible. Du bon côté précisons-le. Comme d'habitude on reste sur sa faim côté interprétation. (Cassette Norsoft pour *MO 5*.)

Sous quelle étoile suis-je né ?

Quittons l'Empire du Milieu pour l'Empire des étoiles. Au programme : Zig-zag entre Saturne, le mangeur d'enfants et, Vénus et parcours du Zodiaque. Dès le premier vagissement les dés sont jétés, la configuration du ciel en cet instant originel détermine le caractère à venir.

Astrologie : conçu par des astrologues pour des astrophiles, ce logiciel se distingue par sa très grande richesse et sa non moins grande fiabilité. Un vrai outil de professionnel. Contre une date et une heure de naissance précises (GMT please), la latitude et la longitude de la maternité, le *Canon X-07* (et sous toutes réserves les *M.S.X.*) sort le grand jeu : thème natal et thème progressé avec tableau des aspects indiquant les écarts angulaires entre tous les points et mi-points ; révolutions solaire et lunaire (tonalité de l'année) ; liste de révolutions lunaires de l'année (climat du mois) ; directions symboliques et secondaires (évolution profonde) ; transits (déclancheurs d'événements marquants) ; thème horaire (événement ponctuel) et thèmes relationnels traitant des relations entre deux individus ou plus. Comble du luxe, deux démarches sont proposées. Le thème composite se pratique par superposition des deux thèmes et calcule des mi-points, alors que le thème spatio-temporel intègre la mi-distance des deux naissances dans le temps et l'espace. Que les initiés suivent mon panache blanc, que les autres se précipitent sur « L'astrologie en dix leçons », l'essentiel est de ne pas se mélanger les pinceaux dans toutes ces appelations. La multiplicité des paramètres de modification n'a rien à envier à la complexité des résultats. En vrac :



modification des orbes (tolérence des écarts angulaires lors du dessin de la carte), de la domification (division du Zodiaque : Placide, Regiomontanus...), des éléments de référence dans les calculs (soleil vrai ou apparent, Lune noire vraie ou moyenne, longitudes en degrés ou en temps) et des graphismes (ascendant horizontal ou bélier fixe.) Ouf ! Contrairement à ce que l'on pourrait penser après ce grand déballage, le résultat n'est pas un embrouillamini de signes enlacés et de planètes échevelées. Les thèmes astraux mis en couleur selon la nature de l'aspect (positif, négatif, ambivalent) se révèlent lisibles, du moins dans leur présentation, car pour l'interprétation vous feriez mieux d'aller consulter un spécialiste.

On ne pourra pas taxer *Astrologie* d'inexactitude dans les calculs. Toutes les positions sont exprimées à la seconde d'arc près. Du rarissime. Reste que si l'on ne connaît pas précisément l'heure de sa naissance (50 % des cas), l'édifice s'écroule. La rançon de la qualité se mesure à hauteur de porte-monnaie : 2 980 F pour le logiciel avec sortie imprimante et 3 480 F avec sortie vidéo. Pas vraiment prohibitif quand on sait que les horoscopes vendus sur les Champs-Elysées se monnaient 30 F et les thèmes astraux douteux 50 F. Je pense sérieusement à potasser les ouvrages d'interprétation édités pas Espace Bleu — (La clé de L'Astrologie, Interprétez votre ciel, Rencontres astrales, L'astrologie horaire, La lune noire, 96 F chacun) — à m'acheter un hibou et des boucles d'oreilles et à me mettre à mon compte à l'enseigne Madame Irma. (Cassette L'Espace Bleu pour *Canon X-07* et *M.S.X.*)

Astra-couple : je t'aime... un peu, à la folie, passionnément, pas du tout. Laissez tomber les marguerites, *Astro-couple* fait rimer romantique et informatique. L'amour, l'amitié, les atomes crochus. Chéri, ton Saturne est-il en harmonie avec mon Soleil et mon ciel ? Départ classique : date, heure, département de naissance avec quelques variantes selon que vous êtes né durant la Deuxième Guerre mondiale et avant 1942 ou sous les tropiques. Un tableau à trois entrées — planète, degré, zodiaque — s'affiche alors lentement sur l'écran qui figure la position des astres dans le firmament à l'heure H. Un peu longuet d'autant que dès la troisième ligne (ascendant) l'amateur peu éclairé perd pied. Cela se poursuit avec un thème astral agrémenté de tracés de planètes et d'aspects particulièrement peu déchiffrables. Un vrai méli-mélo de lignes vertes et de pointillés. La sortie imprimante est prévue au programme et l'interprétation laissée au placard. On recommence avec les données du partenaire (encore faut-il les connaître). La routine : nœud lunaire,Vénus, Mars et tutti quanti. Le plus rigolo est à venir. La com-



paraison des thèmes (composite ou spatio-temporel ? nul ne sait) réserve des surprises. Tous les aspects de la vie professionnelle à la vie sexuelle en passant par l'épanouissement intellectuel sont passés à la loupe. Harmoniques comme disharmoniques. A noter que pour une fois l'« oracle » parle dans un français clair et simple. Quel soulagement. Reste que les symboles associés à chaque élément de relation à base de petits cœurs (côté affectif), d'as de trèfle (affinité intellectuelle), nuages (élément pesant) ou éclairs (élément explosif) ne nous satisfont guère. On en apprend des vertes et des pas mûres, ce qui se révèle particulièrement amusant en large comité. Plus divertissant que rigoureux, *Astro-couple* cautionné par la fameuse Elizabeth Tessier a opté pour une autre approche qu'*Astrologie*. Son audience : le grand public. (Cassette Answare pour *TO 7/70*, *TO 7* et *MO 5*.)

Véronique Charreyron-Patrice Desmedt
Jacques Harbonn

« utiliser corde » puis « B » afin de passer le canyon dans l'ère préhistorique. Ne surtout pas aller à l'est. Pour Christophe, la pierre ronde se trouve à l'entrée du village juste après les mammouths. Pour Virginie, nul besoin de comprendre le langage préhistorique, il suffit de saluer le guerrier. Le Chamam vient à ton secours en te conseillant d'aller dans les montagnes chercher le Naja. Pour Florent, avant de détacher le destrier blanc, il faut aller dans la chaumière du nain et le tuer, prendre le couteau, revenir au destrier et taper tout simplement « P ». Pour Christophe, une fois que tu t'es évadé en camion, il faut te faire reprendre par les Allemands qui te renvoient au frigo. Tu peux alors récupérer l'objet confisqué et t'évader par les douches. Quant à moi, à l'ère préhistorique j'ai la torche, le diamant mais que veut dire « Cesar » ? **A Rome, la mine s'écroule toujours sur moi, que faire avec les « épieux » ?** Dans « Colditz » je ne peux dépasser le champ de mines sans sauter et dans les Caraïbes, malgré le briquet et le mazout la porte refuse de brûler.

Emmanuel

Pour Ludovic et Michel, avant de délivrer Merlin du Cristal, il faut sortir la harpe de son sac et jouer « Jailhouse rock ». Il faut donner au prêtre le crucifix d'or qui est dans la forêt.

Vous avez été si nombreux à envoyer questions et réponses pour Eureka que nous n'avons pu toutes les passer. Une autre fois, peut-être !

Arnaud

Pour Yvan (n° 25). Dans Entombed, il suffit de se placer latéralement par rapport à la boule et sauter dans sa direction tout en poussant le joystick. **Ne rien faire dans la salle de l'oiseau vert ni dans la salle des morts.** Un bon conseil : méfiez-vous des salles où il y a une grille, seule la salle où il y a le serpent vert et deux grilles est intéressante.

Jean-Marc

Je suis coincé depuis plusieurs mois dans le jeu Entombed, que faire dans la salle aux flaques, dans la salle aux scarabées et dans la salle obscure ? Comment aller plus loin ? Et comment trouver la torche ?

Vincent et Cédric

Dans Time Machine pour le C 64, j'aimerais savoir comment passer le dinosaure, que faire du fil et des aiguilles et où se trouve le prisme à l'époque du Sphynx ? Je signale pour tous ceux qui n'auraient pu sortir de la machine qu'il faut faire « Leave machine », et qu'un prisme est caché dans la blague à tabac au poste de vigie. Dans Waydor nous avons pris la bague, la perle, les assiettes, la croix, le bracelet et le saphir, où sont les autres ? **Pour prendre la croix boire l'eau bénite après avoir été mordu et non avant.**

Pascal

Réponse à Stéphane pour Waydor (Tilt n° 24). Il faut aller dans la chambre où il y a le lit à baldaquin et dire « dérange lit ». A la réponse de l'ordinateur, dire « regarde » et une couronne en or sera le huitième trésor. Par contre, Stéphane, où as-tu trouvé la broche ?

Jean-Pierre et Xavier

En réponse à Bruno et Martial pour Forest at the world end (Tilt n° 24). Pour tuer les elfes il faut taper « attack elf with bow » et pour passer le précipice « blow horn ». **Le dragon fait office d'ascenseur.** Dans Message from Andromeda pour sortir de la base : « point rode to plate » dans la salle des miroirs. Un passage s'ouvre et une sphère apparaît, tapez alors « turn sphere » et « take sphere ». Après allez dans la salle bleue et posez la sphère sur le piédestal « put sphere on pedestal », la visser « turn sphere », elle ouvre une trappe dans le sol. Bonne chance, il en faut.

Daphné

En réponse à Franck dans Forest at world end. Dans la hutte des bûcherons, tu prends le bâton et te diriges vers le gouffre. Une fois arrivé tu fais « drop log across chasm ». L'ordinateur te révèlera l'existence d'un pont. Pour passer de l'autre côté du gouffre il te suffit d'aller à l'est.

Thomas

Je suis coincé dans Forest at world end, que faire après la fabrication de l'épée ? En réponse à Martial (Tilt n° 24), pour faire décoller la fusée dans Pyjamarama, prends le seau, remplis-le à la salle de bains. Puis va chercher le réservoir à essence, une fois rempli tu rentres dans la fusée.

Le Sceptre d'Anubis

Tout d'abord, il faut vous équiper
Des allumettes et de la lampe allumée
Car si la lumière est coupée
Dans le noir vous vous retrouvez.

Point besoin de combattre l'araignée
Il vous suffit d'avoir l'épée
Pour que sa toile soit tranchée
Et que vous puissiez avoir la clé.

Vous voici devant un mur où sont gravés
Un sceptre, un œil et un soleil
Pour passer, c'est sur lui qu'il faut appuyer
Pour avoir accès à un objet essentiel.

Dans le coffre, il faut choisir
Entre la rouge et la verte
Pour que la momie puisse fuir
Et que la voie soit ouverte.

Et le sac, mille dangers
Car si vous ne l'avez pas vidé
En un instant vous mourez
Mais il est important que vous l'ayez.

Et la corde, très important
Pour franchir la fosse en peu de temps
Il vous suffit de l'accrocher
Et vous voici de l'autre côté.

J'espère aider beaucoup d'amateurs
Mais rassurez-vous sur l'heure
Le principal je ne l'ai pas dit
Bonne chance et faites ce que j'écris.

Arquille Jérôme
41260 La Chaussée-Saint-Victor

Régis

Pour Alain et Patrick qui ne savent pas se servir du Minitel dans Meurtre à grande vitesse, vous trouverez les numéros nécessaires en composant le 12. Pour ma part je voudrais n'importe quel renseignement pour Fantasia Diamond. J'aimerais aussi avoir les informations que l'on obtient sur le vrai Minitel en appelant les numéros donnés avec les indices au cours du jeu.

Ludovic

Appel aux Hercule Poirot amateurs dans Meurtre à grande vitesse, comment insérer le programme dans l'ordinateur portatif ? A quoi sert l'affiche du menu du repas ?

Michel

Dans Meurtre à grande vitesse, pour se servir de l'ordinateur faire « run » et entrer le code qui est « Marignan ». Introduire successivement les deux messages codés. Le texte en clair apparaît et confirme ce que l'on soupçonnait depuis l'écoute de la bande enregistrée au verso du programme. Qui peut m'aider à récupérer le dossier qui a disparu du bac rouge ? D'autre part dans Kikekankoi je n'arrive toujours pas à démarrer la barque.

Guillaume

En réponse à Bruno (Tilt n° 24), dans Meurtre à grande vitesse, pour obtenir le code d'accès d'Interpol aux renseignements, il faut utiliser la feuille de paye. Le code n'est autre que le numéro de Sécurité sociale de Garnier. Bonne chance !

Richard

J'ai de gros problèmes dans Waydor : le vieux bateau est submergé dans les douves et je ne peux plus sortir du château. Que faire du levier, de la grande revue et de la ceinture de chasteté ? Peut-on faire parler le garde et baisser le pont-levis ?

Laurent

Merci à Tina, j'ai pu résoudre le mystère du vampire dans Waydor. Et pour tous les désespérés ou les victimes de la hobbitmania : Martine (Tilt n° 24), il n'est pas nécessaire de se faire capturer par les elfes. Il suffit d'aller au nord de la place des araignées, d'enfiler l'anneau et de regarder la porte magique. Lorsque l'elfe passe, taper « go door ». John Simon, ce que Gollum raconte n'est autre que l'énigme posée à Bilbo dans le livre de Tolkien. Dans le jeu cela ne sert à rien. Je conseillerais même de le tuer (facile !) pour éviter de se faire étrangler trois pièces plus loin. Inutile d'aller au nord-est de la grande rivière, on est ramené à Mirkwood. Frédérik, pour sortir du donjon des gobelins, attendre que Gandalf (ou Thorin) arrive. Taper alors say gandalf « carry me », say gandalf « open window », say gandalf « west ». (Insister.) Le baril sert à atteindre Escargoth sur le long lac sans se tuer contre la herse. Maintenant **je m'en remets à « Tilt assistance » pour ces deux problèmes :** comment tuer le diable dans Heroes of the Karn ! Dans Critical Mass, comment éviter que l'ascenseur s'écrase sur le sol (ce ne serait pas un problème si je n'étais pas dedans !).

Philippe

Dans l'Aigle d'or pour M O5, aidez-moi à passer le fantôme avec le crucifix.

Luc

Qui pourrait m'aider dans Conan sur Apple ? Que faire au 7e tableau ? et dans Scoop sur Apple, comment rentrer dans l'hôtel ?

François

Je voudrais répondre à Xavier (Tilt n° 24). Pour sortir du tonneau il suffit de dire « je sors du tonneau » (élémentaire mon cher Watson) puis « H ». Après avoir reçu les indications du barman, tu dois te rendre au quartier résidentiel. Pour savoir le nom de la rue il suffit de dire « je regarde le nom de la rue ». Pour ma part **je n'arrive pas à entrer chez Bebert dans la villa du chat fou.**

Nathalie

S.O.S., appleman en détresse. Comment faire pour me débarrasser des morts vivants à la fin du premier labyrinthe dans les Conspirateurs de l'ombre. Longue vie à celui qui me sortira de ce mauvais pas.

Jean-Noël

Je réponds à Clément (Tilt n° 25) pour Dallas Quest. Il faut mettre tous les objets dans le sac (six au maximum), le fermer et le poser « drop knapsack » et garder la lampe. Pour descendre taper « climb ladder » et allumer la lampe « on flash » puis la poser. Il faut alors retourner à la poste pour reprendre le sac, redescendre l'échelle pour reprendre la lampe et allez à l'ouest. Une fois dans le village des cannibales, éteignez la lampe.

Directeur de la publication : Antoine de CLERMONT-TONNERRE - Dépôt légal : 4e trimestre 1985 - Photocomposition et gravure : Imp. M.-A., 60, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort. - Imprimerie : Sima, Torcy - Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.